

cu CD

LEVEL

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

LEVEL

Nr. 7 · Martie 1998

18.000 lei

Preview: Ubik FIFA 98

PRIMUL JOC „FULL”

BATTLECRUISER 3000 A.D.

Review: MYTH Imperialism

CD-ul contine Battle Zone • Deadlock 2 • Die By The Sword • Forsaken • FPS: Ski Racing
• Interstate '76: Arsenal • Jack Orlando • Mysteries Of The Sith • Plane Crazy
• SEGA Touring Car • Fighting Force • Flesh Feast • Montezuma's Return
• Conquest Of The Skies: Stratosphere

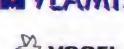
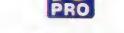
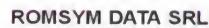
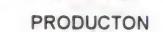
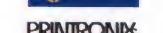
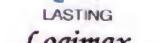
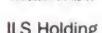
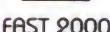
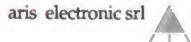
Computers and Electronics Romanian Fair



Ediția a 7-a

Complexul ROMAERO Băneasa 12 - 16 mai 1998

CU PARTICIPAREA



Pentru informații sunați acum la tel./ fax: 230.62.81; fax: 230.12.53; tel.: 231.18.82

Continuări? Clone?

Toată lumea este de acord că cea mai dinamică piață este cea a componentelor hardware. Astfel, un sistem performant de acum va fi tehnologie depășită peste trei ani. Dar la fel de rapidă e și piața jocurilor pe PC, care folosesc aproape la maxim resursele calculatoarelor pentru grafică și sunet. Din păcate, pe lângă o îmbunătățire evidentă a elementelor ce-ți măresc participarea afectivă, idei și concepte de jocuri noi apar tot mai rar. Astăzi pentru că genurile s-au cristalizat deja. Dar dispăr surprizele jocului atunci când ai un sentiment de „*deja vu*”. Totuși, producătorii se simt cu musca pe căciulă, încercând să le scoată cât mai bune. După succesul răsunător al unor jocuri de acum câțiva ani - de exemplu Quake, C&C - au urmat multe clone nereușite. Lăsând la o parte continuările care s-au sprijinit pe resurse mai mari, celelalte jocuri tind să fie un amalgam de idei din cele mai reușite jocuri. Astfel apar titluri ca Evolution, Robo Rumble, Sabre Ace, Uprising etc., care ar ajunge hit-uri dacă nu ar fi inspirate din altele. și e păcat pentru munca depusă pentru grafică. Acestea abia pot concura cu add-on-urile jocurilor de succes, cu toate că acestea sunt acuzate că sunt prelungiri de tipul filmului sud-american.

Doar continuările sunt cele mai bine vândute, iar odată anunțate, acestea sunt așteptate cu nerăbdare. Cel mai reprezentativ este cazul Dune. Apărut în 1992, Dune 2 a deschis un nou drum (pe atunci) în domeniul jocurilor de strategie, fiind jucat enorm de mult pe anticele 286. A urmat Comand & Conquer, ce a introdus comenzile standard de mutare a trupelor (la predecesorul său mulțimile de trupe erau mutate unitate cu unitate) și avea filme pe CD. Apoi Red Alert a preluat ștafeta, adăugând multe trupe speciale în special în add-on-ul său. Dar iată că cei de la Virgin vor scoate Dune 2000, un titlu care este așteptat și mai mult decât au fost C & C ori Red Alert.

Ferite de această lipsă de imaginație a producătorilor par a fi jocurile de aventuri. Acestea au evoluat de la desenele animate de la Lucas Arts la filme și chiar videoclipuri ca în Shivers 2. Simulațioarele sunt și ele ferite de insucces, deoarece folosesc din plin resurse hard, rezultatul fiind un feeling mult marit de la o generație la alta. La fel și first-person-urile care sunt mult mai bine realizate din punct de vedere grafic și sonor.

Dar să lăsăm deoparte aceste priviri de ansamblu și hai să vedem ce a apărut nou în această lună.

LEVEL-Team

News**Cele mai importante știri****8****Preview****BC3000AD****12**

Iată că în sfârșit CD-ul nostru conține un joc complet. Ceva mai multe informații despre acesta și cum a avut un om abilită de a crea un joc performant puteți afla din rândurile acestui articol.

FIFA 98**14**

Toți iubitorii celui mai răspândit și popular joc care este fotbalul, au acum ocazia de a juca atât practic cât și teoretic. Electronics Arts a realizat unul din cele mai performante simulatoare sportive.

**NBA Live 98****16**

Cine nu-și dorește să poată juca măcar o singură dată cu cei mai cunoscuți băchetbalisti din lume?

Ubik**18**

Iată că unul din cele mai așteptate jocuri pentru PC este pregătit să-și dezvăluie calitățile și... defectele.

Frogger**20**

Hasbro a lansat de curând un joc arcade 3D pentru cei care iubesc liniștea, pacea și non-violența. Pe parcursul numeroaselor nivele trebuie să faci față celor mai comice situații în care veți fi solicitați din plin. Nu ați văzut până acum un broscou care să călătorească pe pelican și se plimbă pe spatele unor broaște țestoase?

Robo Rumble**21**

Shoot'em'up în cel mai înalt stil. Grafică, sunet etc. etc... Cam ce vă poate oferi un joc de acest gen din ultima generație.

Powerboat Racing**22**

Aici avem de-a face cu unul dintre rarele simulatoare de curse de bărci sportive. Jocul este extraordinar de bine realizat, ceea ce îl va garanta un succes deplin pe piață.

**Review****Shivers 2****23**

Un quest în care trebuie să soluționezi diverse puzzler-uri și enigme. O lume întunecată în care doar cel mai inteligent poate supraviețui. Pe parcursul a câteva zeci de ore de joc veți avea de înfruntat cele mai imposibile situații.

**Outpost 2****26**

Strategie real-time din ultima generație. Din acest articol puteți afla ce aduce nou acest joc și care sunt noutățile.

Silent Hunter**28**

Un simulator de submarin celebru este acum descris în cele mai mici amânumite. Aici veți găsi date asupra modului în care a fost realizat jocul, asupra noutăților și... asupra plăcerii nebune de a distrugere.

Imperialism**32**

Strategie turn-based în care aveți ocazia de a urmări evoluția lumii de la începuturi până-n viitor.

Pax Imperia Eminent Domain**36**

Strategie combinată cu simulare managerială. Singurul scop este acela de a crea planete cât mai puternice și mai dezvoltate. Cel mai deștept învinge întotdeauna, sau...

Constructor**40**

Umorul negru este întâlnit la fiecare pas. Folosind și unele elemente fantastice, Constructor este unul din cele mai reușite simulatoare manageriale. La urma urmei nu contează nimic altceva decât fericirea chiriașilor tăi.

Myth**42**

Myth-ul a însemnat pentru lumea strategiilor ce a însemnat DOOM-ul pentru 1st person-uri.

Cheat Codes**Cheat Codes****46**

Coduri pentru cele mai în vogă jocuri.

Nintendo 64**Pilot Wings 64****48**

Un joc care nu are nimic de-a face cu mult prea slăvitile jocuri de acțiune săngheroase. Aici tot ce trebuie să faci este să zbori și să te relaxezi, dar aveți grijă cum o faceți.

**Mail****Întrebările cititorilor****50**

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonați** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":
251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însorite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

talon de comandă **LEVEL**

DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		14.800 lei	
LEVEL Nr. 2		14.800 lei	
LEVEL Nr. 3		18.000 lei	
LEVEL Nr. 4		18.000 lei	
LEVEL Nr. 5		18.000 lei	
LEVEL Nr. 6		18.000 lei	
TOTAL			

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal nr.
 ordinul de plată nr.

Semnătura:

3/98

CELE MAI NOI JOCURI LA ... NOI!

HEXEN II
DESCEND II
TOMB RIDER II
QUAKE II
OUTPOST 2
DIABLO


Your Partner for Networking
and Digital Communications
**Blue Ridge International
Computers S.R.L.**

LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Battle Zone - Activision

ACTION strategică (C&C în 3D), cu o mulțime de elemente noi și originale, la fel ca BattleZone-ul original din anii 80. Try it, it's worth it.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 60 MB HDD



Deadlock 2 - Accolade/EA

Strategie turn-based care are tot ceea ce vă doriți: rase diferite, tehnologie avansată, upgrade-uri, management de resurse... Totul pentru a putea cerceta civilizații antice.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 65 MB HDD

Die by the Sword - Interplay

Demo upgradat al unuia din cele mai fierbinți jocuri din această primăvară. Ia o spadă și tiae câteva capete... Acest demo include un tutorial și un quest, în care alergi prin niște caverne și luptă împotriva goblinilor și „porcilor”... Cu 3Dfx are un aspect deosebit!

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD



Forsaken - Probe/Acclaim

O nouă generație a jocurilor gen Descent. Nu ar trebui să ratați acest demo în cazul în care aveți și un accelerator 3D.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

FPS: Ski Racing - Sierra

Simulator de ski? După un timp ceva mai îndelungat aveți ocazia să vă dați drumul pe cele mai celebre părți de ski.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Interstate '76: Arsenal-Activision

Din nou pe drumurile anilor 70. Demo-ul conține o misiune din l'76 Gold Edition. Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD, Placă 3D

Jack Orlando - Topware

O aventură similară cu Broken Sword. Fanii jocurilor adventure nu ar trebui să rateze acest joc.

DOS, 486, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Mysteries of the Sith - Lucas Arts/Virgin

În sfârșit seria Jedi Knight continuă. Această nouă versiune seamănă mai mult cu un joc nou decât cu o copie a primului. În demo aveți ocazia să jucați prima misiune a jocului complet. Aici trebuie să evacuați bază înainte ca aceasta să fie distrusă de forțele imperiale.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Plane Crazy - Europress

Un alt simulator de curse. Acesta este un pic mai deosebit, întrecerea dându-se



între avioane și nu între mașini. Cel puțin există o idee nouă.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD

SEGA Touring Car - Sega

Demo al unei simulări de curse auto unde aveți ocazia să conduceți un Opel Calibra V6. Nu uitați să schimbați rezoluția prin combinația Alt+S...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Fighting Force - Core/Eidos

Demo-ul conține două nivele ale unui joc de acțiune realizat de producătorii Tomb Raider-ului. Nu uitați să porniți programul de setup și să setați rezoluția. Altfel jocul va face boooooommm...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD, Placă 3D



Flesh Feast - SegaSoft

Morții s-au trezit din nou la viață. și sunt infometăți de carne umană proaspătă. Puteți voi să opriți acest pericol iminent și să supraviețuiți? Să evadați de pe această insulă a groazei nu va fi tocmai ușor.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

Montezuma's Return - Utopia tech

3D remake al platformei clasice în care nu trebuie să faci altceva decât să omori,

să sari și să soluționezi puzzle-uri.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Hotshots:

Age of Empires 2 - Ensemble/Microsoft

Un succesor al strategiei real-time cu care puteți parcurge istoria începând de la decadentă Imperiului Roman până la descoperirea Lumii Noi. Acest lueru înseamnă să fiți martor la dezvoltarea tehnologici și a armelor (și voi veți avea ocazia de a inventa arme).



Colin McRae Rally - Codemasters

Noul simulator de curse de la Codemasters promite un engine mai avansat decât cel folosit la TOCA Racing, de această dată în stilul raliilor, în care concurezi mai mult împotriva timpului decât a oponenților.

Dominion Storm - Ion Storm/Eidos



Anunțat acum mult timp în urmă, acum cu un nou producător și nume, Dominion Storm va apărea în curând pe piață. Ne așteptăm la o grafică care permite o rezoluție de până la 1280x1024, cu animații detaliate, trupe, patru rase diferite etc.

Final Fantasy VII - Square/Eidos

Bestseller-ul pentru Playstation din seria renumitelor RPG-uri va exista în curând și pentru PC. Pe trei CD-uri veți descoperi povești interesante, complexe, o mulțime de filme frumoase, grafică tipică celor de la Square pe PC-uri cu suport 3Dfx.



KKND 2: Krossfire - Beam Melberne

Față de prima versiune acum apare nouă grupă de roboți Seria 9, în plus existând și o mulțime de unități noi. Mai multe tipuri de câmpuri de luptă (urban, desert), cu elemente interactive (poduri care se pot dărge), surse de putere alternativă (mori de vânt) și mai mult.



M.I.A - GT Interactive

Acejune în stilul vechiului Choplifter, dar cu o interfață asemănătoare jocului Extreme Assault. În cele 26 de misiuni care se petrec în timpul războiului din Vietnam trebuie să salvezi cățiva ostașe. Aici ar trebui să se găsească și ceva secvențe din filmul Platoon, care a avut un succes foarte mare acum câțiva ani.

MotoRacer 2 - Delphine/EA

Această versiune a simulatorului de la Delphine promite mai multe track-uri (plus editor), joc prin rețea mai avansat, 4 jucători pe un singur calculator. Noi efecte grafice (ceață, ploaie) cu suport pentru plăcile 3D.

SimCity 3000 - Maxis/EA

Maxis a hotărât dintr-o dată să schimbe engine-ul acestui joc. Astfel acesta arată mai mult bine, cu o perspectivă 3D complicată, chiar și cu view 1st person. În plus, mai există și perspective izometrice ale clădirilor complet animate.



Ultima IX: Ascension - Origin/EA

Realizarea celei de-a noua versiuni a jocului Ultima a luat foarte mult timp, însă Richard Garriot intenționează ca acest joc să fie realizat cât mai perfect posibil. Astfel, vă puteți aștepta la o nouă aventură sofisticată a lui Avatar și lupta acestuia împotriva lui Guardian, de această dată sub aspectul lui Tomb Raider.

Unreal - Epic/GT

Acest joc, amânat destul de mult până acum, va fi lansat în iunie. Forma acestuia este din ce în ce mai reușită pe zi ce trece. Vom vedea însă dacă este aşa de perfect precum au promis producătorii.

Update-uri:

Armored Fist 2 v1.01

Balls of Steel v1.1

Buccaneer v1.1

FIFA 98 v1.30 (Direct3D)

NBA 98 v1.1

Netstorm v10.62

Panzer General 2 v1.02

Quake 2 v3.13 (Point Release)

Quake 2 Capture The Flag v1.1

Shadow Warrior 3Dfx v1.1

Steel Panthers 2 v1.1

Steel Panthers 3 v1.01

Virtua Pool 2 Direct3D

Eidos Deathtrap Dungeon

Intr-o lume întunecată, înțesată de monștri și capcane mortale, trebuie să rămâi în viață și să distrugi pe stăpânul acestei lumi, Marele Dragon Melkor. Folosind engine-ul 3D asemănător celui din Tomb Raider, ai acum ocazia să cunoști o lume violentă și fantastică. Povestea acestui joc se bazează pe cartea Deathtrap Dungeon Fighting Fantasy scrisă de Ian Livingstone. Aceasta a fost vândută în câteva milioane de exemplare, având un succes enorm printre fanii cărților SF. Lumea subterană este dominată în joc de peste 55 de creații de toate felurile, fiecare din tre acesea având propriul nivel de inteligență. V-ai prins! Ai-ul folosit este avansat și permite crearea unor situații din cele mai ciudate. Nu lipsește nici opțiunea multiplayer, care permite conectarea prin Internet sau prin rețea locală. Gamerul are în plus opțiunea de a alege la începutul lui joc personajul cu care joacă: Chain-dog sau Redlotus. Fiecare dintre acești eroi are o poveste proprie. Gumerii care iubesc eroinele ceva mai... știi voi cum, le recomand să joace cu Redlotus. E impecabil realizată! Mă refer din toate punctele de vedere...



Cryo The 3rd Millenium

Cum va arăta lumea-n anul 2500? Iată întrebarea pe care ne-o punem cu toții. Cryo încearcă să dea un răspuns. Pentru realizarea acestui joc au fost utilizate date căt se poate de reale despre cum se aşteaptă oamenii de știință că va evoluă lumea de astăzi.



Lumea pe care ești pus să conduci este atât de variată și bogată, încât nu puțini vor fi aicea care vor uita cu totul de „Civilization” sau alte jocuri de acest fel. Peste tot în joc veți fi însoțiti de un număr infinit de caractere care sunt generate simultan cu strategia adoptată de gamer. Toate aceste lucruri sunt doar afirmațiile programatorilor de la Cryo, producătorul acestui joc. Sunt nerăbdător să văd însă dacă nu cumva s-a ajuns la un compromis și s-a realizat o clonă Civilization. După cum spun producătorii, jocul dispune de peste 40 de minute de film în care aveți ocazia să vedeti interviuri cu oamenii politici, reclame etc. Toate acestea sunt realizate folosind din plin grafica 3D. The 3rd Millenium este promițător cel puțin din acest punct de vedere.

Cryo Treasure Hunter

In acest nou joc de aventuri de la Cryo ai sarcina de a descoperi navele scu-

fundate care aveau la bord aur. Astfel, călătorind pe mări și oceane trebuie să dai de urma unor nave dispărute și să capturezi aurul aflat la bordul acestora. Bineînțeles că mai sunt și alții doritori să se imbogătească! Goana după aur devine astfel mult mai interesantă și mai periculoasă. Cunoașteți desigur filmele în care Indiana Jones trece prin tot felul de aventuri pentru a da de urma unor civilizații dispărute. Jocul promite să fie cam la fel de pasionant ca aceste filme, sloganul lui Treasure Hunter sunând cam în felul următor: „*Fii pregătit să fi un Indiana Jones al mărilor și oceanelor!*”. Atmosfera este întreținută de o grafică care, după cum spun producătorii, este absolut fantastică. În acest sens au fost realizate aproximativ 5 epave care sunt reprezentate detaliat și, bineînțeles, tridimensional. Producătorii nu s-au oprit numai aici! Au realizat și o serie de insule și clădiri care trebuie vizitate pentru a dezlega misterul ce înconjoară această aventură.



Psygnosis Alundra

Intr-o lume întunericului și cea a Luminii se află Lumea Visului în care legile fizice nu există. Aici, în Lumea Visului, puterile malefice fură mintea și întunecă inima celor aflați în Lumea Luminii. Puneti mâna pe o armă și deveniti „dreamwalker”-ul Alundra! Călătoriți prin lumea fascinantă creată de cei de la Psygnosis și explorați



lumile subterane ale minții omenești. Nu trebuie numai să distrugăți monștri răi care vă aşteaptă la fiecare pas, ci trebuie să rezolvați și o serie de puzzle-uri. Povestea îmi aduce oarecum aminte de jocul Dreams produs de Eidos. După spusele celor de la Psygnosis, Alundra nu va fi o clonă a Tomb Raider-ului sau Dreams-ului. Însă, la fel ca cele enumerate mai sus, Psygnosis promite că acest nou joc, ce va fi lansat luna aceasta, va solicita din partea gamerilor zeci de ore de joc și de nopți nedormite. Vom vedea!

Interplay Descent To Undermountain

Dragonplay a lansat de curând un joc gen DOOM care folosește același engine din Descent. Cei care cunosc acest joc știu în mare cam despre ce fel de grafică și sunet este vorba. Povestea jocului începe cu un vrăjitor rău, pe nume Halaster, care acum câteva milenii în urmă a construit în apropierea unui orașel un labirint. Lurerul nu ar fi fost așa de tragic dacă vrăjitorul nostru nu și-ar fi pus în minte să creeze și o serie de progenituri din cele mai ciu-



date și mai macabre. Și poate că jocul nu s-ar mai fi realizat dacă în închipuirea producătorilor aceste creaturi nu ar fi început să răpească locuitorii micului oraș numit Waterdeep. Astfel, vouă, dragi gameri, vă revine sarcina să intrați în pielea lui Khelben Blackstaff care vrea cu tot dinadinsul să-i scape pe oameni de nenorocire. Peste tot în joc pândește moartea, iar armele de care dispui sunt bineînțeles un rezultat al imaginării designerilor. Ce vreau să spun este că elementele fantastice și mitice nu lipsesc deloc din poveste. Cel puțin aşa se laudă cei care au realizat Descent to Undermountain.

Interplay Learn To BASIC

Interplay va lansa în curând un program care vine în ajutorul celor care doresc să învețe cum se programeză un joc. În acest scop, producătorii au realizat numeroase filme interactive și exerciții interesante. Dupa cum se relatează, singura barieră este imaginația. Cu acest program se pot realiza filme video, mici jocuri, precum și programe de desenare. Produsul se adresează în primul rând celor care fac primii pași în programare. Până în prezent este singurul produs de acest gen și ideea este absolut genială. Nu cred că suntpuțini aceia care vor să cunoască mai bine cum sunt proiectate și realizate jocurile. Manualul de utilizare este foarte bun și foarte stufoș.



Interplay Black Dahlia

Povestea jocului de la Interplay începe în anul 1941 când toată lumea zacea sub teroarea națisilor. Jim Pearson, un Tânăr agent al organizației Office of the Coordinator of Information (precursoarea organizației Office jocuri ca MDK,



va lansa în curând o aventură care amintește de zilele sfârșitului lumii. După cum spun aceștia: „Sfârșitul lumii poate fi mai aproape decât credeți.”.

Oricum, să sperăm că nu au dreptate. Mai vrem să apucăm și noi o revoluție în domeniul jocurilor video. Oricum, pe baza profețiilor făcute acum mii de ani, Ziaua Apoi va veni când Forțele Răului vor fi învinse, iar pe Pământ va domni după aceea pacea de o mie de ani. Forțele Răului au trimis pe Pământ un emisar care are rolul de a pregăti terenul pentru lupta finală. În același timp Forțele Divine trimit pe Pământ un apărător al dreptății, pe numele său Bob. Și astfel începe lupta pe viață și pe moarte. Acțiunea nu va lipsi deloc din acest joc! Data de lansare nu a fost precizată. Probabil că vom avea parte de ceva „adevărat” pe la începutul verii.

Acclaim NHL Breakaway98

În curând, Acclaim va lansa pentru Nintendo 64 și PSX un joc de hockey care promite să fie atât de real pe cât posibil.



Pe lângă străduință pe care producătorii și-au dat-o să realizeze o grafică cât mai perfectă, ei au încercat să definească și un mod de joc cât mai atractiv. Pe lângă numeroase opțiuni de view și zoom, acum mai există și opțiuni care permit vânzarea unor jucători sau mutarea acestora în alte echipe. Astfel, pe lângă îndemânarea necesară unui joc efectiv, mai este nevoie și de ceva simț managerial. Dacă NHL 98 este cel mai reușit joc de hockey pentru PC-uri atunci NHL Breakaway 98 va fi cel mai bun joc pe consolă. Cel puțin aşa promite producătorii.

Acclaim Forsaken

Tot de la Acclaim va veni în curând un joc care combină în mod fericit puzzle-urile și acțiunea. În urma unei catastrofe petrecute undeava în anul 2113 tot Pământul este devastat și orice viețuitoare pierde din cauza radiațiilor și foamei. Sistemul solar este declarat de către Înalțul Consiliu al Terrocrației ca fiind „nefolosibil”. Astfel, toată populația Pământului și-a luat tot ceea ce mai putea fi folosit și s-a îndreptat înspre adâncurile Cosmo-



sului. Și pentru a supraviețui au început tot felul de conflicte între oameni, iar în final s-a ajuns la un adevărat război. Rolul tău este acela de a te nu lăsa doborât de către inamici. Un lucru simplu, nu? Dacă ești bun în dezlegarea puzzle-urilor și îți plac și jocurile de acțiune, atunci ai nimerit bine. Forsaken va fi disponibil și pentru N64 și PSX.

Activision Sin

Activision a lansat de curând unul din cele mai „simpatice” jocuri 1st person de până acum. Acțiunea se petrece undeava prin anul 2087 când forțele răspunzătoare cu



ordinea și paza nu mai pot face față valului de infracțiuni din orașul Freeport. În Sin, tu joci rolul colonelului John R. Blade, conducătorul organizației de securitate Hardcorps care a reușit până la urmă să impună legea și ordinea în oraș. Însă Freeport este acum amenințat de drogul cunoscut sub numele de Dyforsanide (sau U4). Și totul pare să fi portit de la biochimistul Elexis Sinclair. Tu ai rolul de a te infiltră în această rețea a drogurilor și folosind arme din cele mai puternice să-ți croiești drumul până la creierul acestei organizații și să-l nimicești. Pe parcursul acestui joc vei întâlni astfel diferite creațuri, care de care mai ciudate, hidroase și mai oribile, pe care bineînțeles trebuie să le trimiți chiar în mijlocul iadului.

Eidos Tomb Raider Gold

Eidos nu se dezmințe și și-a propus ca în vara aceasta să lanseze o nouă versiune a îndrăgitei serii Tomb Raider. Pe lângă îmbunătățirile aduse graficii, Eidos va realiza și o serie de nivele noi, care, după cum spun producătorii, vor fi mult mai bine realizate decât în celelalte două versiuni anterioare. Se urmărește în principal și evitarea bug-urilor grafice de până acum. În plus, vor exista personaje noi, o nouă interfață de deservire, precum și alte elemente noi care țin de sunet. Așadar, Lara Croft este pregătită pentru o nouă aventură. Voi sunteți pregătiți să faceți față unei noi aventuri?



Electronics Arts ReBoot

Electronics Arts a lansat în această lună un action-adventure pentru Playstation. Jocul joacă rolul lui Guardian Bob care trebuie să lupte împotriva lui Megabyte, care încearcă să distrugă lumea virtuală numită Mainframe. Călărind un aparat antigravitațional asemănător unui skateboard și luptând cu arme futuriste, Bob trebuie să distrugă tot felul de creații și să repare o serie de defecțiuni. Toată acțiunea se desfășoară pe parcursul a 19 nivele, în care veți întâlni cele mai haotice și imposibile idei. Grafica este



asemănătoare cu cea a jocurilor Tomb Raider, diferența constândbineînteleasîncalitatea net superioară a graficii și a manevrabilității, precum și a acțiunii.

Electronics Arts Auto Destruct

Pentru Playstation, renumita firmă Electronics Arts va lansa în curând un joc în care distrugerea în masă este la ea acasă. În acest joc familia ta a fost ucisă de un cult. Dormic de răzbunare intră într-o organizație subterană care urmărește anihilarea acestui cult. Astfel, intrând în posesia unei mașini superdotată cu tot felul de arme, misiunea ta este de a distrugе orice individ care face parte din această organizație ocultă. Pe parcursul a 25 de nivele trebuie să faci față celor mai dificile situații și să ai o plăcere nebună de a transforma tot ce-i viu în hoit. Obiectivele misiunilor sunt însă destul de variate. Uneori trebuie să distrugă numite clădiri, altele să escortezi și să aperi anumite obiective și uneori să fugi pentru a supraviețui.



Electronics Arts Triple Play 99

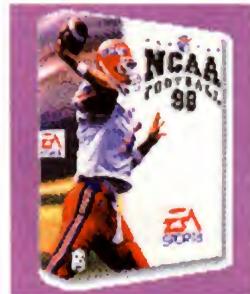
Gamerii „adevărați” cunosc designul serii Triple Play realizată de Electronics Arts. Echipa de la EA Sports ducă această lungă serie mai departe și va lansa în curând Triple Play 99. Ca și în versiunile anterioare, acesta va fi tot un joc de baseball, însă de data aceasta mult mai bine realizat. Producătorii promit



că Triple Play 99 va simula pe cât posibil de real baseball-ul american. Echipe, terenuri, statistici reale... aici veți găsi tot ce aveți nevoie pentru a vă delecta cu un joc rupt parcă din realitate. Triple Play 99 va exista în versiunea pentru Playstation și PC. La sfârșitul lui martie vom cunoaște munca de cățiva ani buni la acest joc!

EA Sports NCAA Football 98

Fotbal american de la EA Sports! Până-n prezent nu au existat jocuri slabe de la EA. De aceea cred că nici acesta nu va face firma de râs. Noi avem însă o singură problemă: nu cunoaștem regulile sportului național al SUA. Poate că s-ori fi gândit și la acest aspect. Oricum, printre nouătățile enumerate în press-release, se numără și o grafică



reușită, sunete care imită zgomotele din realitate... Ce mai, jocul a fost dotat cu tot ceea ce este nevoie pentru a garanta succesul unui produs. Nu se specifică data de lansare. Se pare că anul acesta o să avem parte de finețuri.

SSI Steel Panthers III Campaign Disk

SSI continuă seria Steel Panthers, de data aceasta cu trei campanii noi, 35 de scenarii și, în plus, a fost adăugată și



opțiunea multiplayer, care permite conectarea a până la patru utilizatori prin rețea LAN sau Internet. Cele trei campanii se desfășoară la Anvil, campania războiului din Sinai a războiului din octombrie (Israel împotriva Egiptului, 1973) și mai există și

o campanie ipotetică numită Dragon And The Bear (China împotriva Federației Ruse, 1999). Cam acestea ar fi nouătile aduse acestei noi versiuni. Nu au fost făcute nici un fel de modificări din punct de vedere grafic sau sonor. Data de lansare este pe la sfârșitul acestei veri.

SSI SU - 27 Flanker 2.0

Tot la sfârșitul acestei veri, SSI va lansa a doua versiune a primului simulator SU-27 Flanker. Producătorii promit că jocul o să dispună de o grafică excelentă și de o manevrabilitate mai mare și s-au axat mai ales pe realizarea unor texturi cât mai apropiate de realitate, de data aceasta tot spațiul fiind reprezentat în 3D. Jocul a fost dotat cu un editor de campanii dinamic și ușor de utilizat. Pentru ca cei care fac pentru prima dată cunoștință cu acest simulator a fost conceput și un tutorial prin care se explică toate elementele jocului. Noul engine grafic permite rularea jocului la rezoluții foarte mari, 1024 x 768, ori cum dacă te ține și hard-ul. Sunetul este de data aceasta 3D stereo, cu numeroase efecte deosebite. Acest lucru înseamnă că pentru fiecare unghi de vizualizare există un alt fel de sunet. Suportă din plin tehnica MMX și AGP de la Intel. Grafica are astfel șanse să fie foarte reușită. Vom vedea!



SSI Soldiers At War

De la SSI va apărea în curând un nou joc strategic turn-based, care, aşa cum ne-am obișnuit deja, promite să fie foarte bine realizat, atât din punct de vedere grafic și sonor, cât și din punct de vedere al acțiunii și deservirii. În plus, există un editor de misiuni și o campanie de 15 scenarii. Pentru a face lucrurile și mai interesante, cei de la SSI au inclus și 15 misiuni speciale. Bineînțeles că nu lipsește nici opțiunea multiplayer! SSI și-a propus probabil să realizeze de acum încolo numai produse foarte bune din punct de vedere al aspectului și deservirii. Oricum, acestea sunt practic elementele care garantează succesul unui produs.



Gremlin N20

În curând Gremlin va lansa un simulator de zbor al viitorului în care veți avea ocazia să conduceți aparate de zbor complexe. Din păcate, în primă fază nu va exista decât o versiune pentru Playstation. Să sperăm că va fi anunțată și o versiune pentru PC.

În întreaga galaxie a erupt un război de proporții. Serviciile secrete ale guvernului au descoperit o bază secretă a inamicilor pe Neptun. Aceștia pre-



gătesc de aici invadarea Pământului. Gamerul joacă rolul unui pilot care trebuie să călătorescă printr-o serie de tuburi care leagă între ele diverse puncte ale sistemului solar și care trebuie să distrugă orice navă inamică ce apare la orizont. În total există 35 detunule care sunt înțesate de alieni și nave. Așa că cei care sunt nervosi sau pur și simplu vor să se deconecteze vor găsi probabil în N20 un adevărat mod de a-și satisfacă dorințele criminale. Nu numai atât, dar folosind din plin facilitățile oferite de Playstation, jocul strălucește printr-o grafică bine definită și realizată (așa spun producătorii). Cei care dețin și console Playstation vor avea ceva de furcă în primăvara acestui an.

Bandai Tamagotchi

Unul din cele mai hăioase jocuri de abia așteaptă să-și facă loc pe harddisk-urile fiecărui gamer căruia îi plac glumile bune și jocurile simple. Că tot am ajuns aici trebuie să menționăm că produsul este distribuit în



Europa de Gremlin. Se zice că undeva-cândva niște alieni drăguți s-au gândit să facă o vizită planetei noastre scumpe și albastre. Bineînțeles că aceștia se apucă după aceea de tot felul de năzbăti. Nu numai că fac pe nebunii, dar se pare că mai sunt și un pic reduși mintal. De ce? După ce că unul din alieni ne-a făcut planeta „*udă*” celălalt a răspuns: „*Poate că tocmai au spălat-o!*”. Acestea fiind zise, se pare că Bandai știe cum să impresioneze, de data aceasta realizând un joc care va fi atât pe placul tinerilor cât și al utilizatorilor mai în vîrstă. La urma urmei cui nu-i place să mai tragă și o porție de râs.

Gremlin Tribal Lore

Se pare că cei de la Gremlin s-au pus serios pe treabă! În curând va fi lansat pe piata un joc ceva mai neobișnuit, cu o grafică 3D superbă, care promite să fie numai bun de rulat pe calculatoarele noastre. Până în prezent mi-a fost un pic dificil să disting dacă jocul este un quest sau un adventure.



Oricum ar fi, jocul promite foarte mult în ceea ce privește grafica și sunetul. Niciodată nu stăm prea prost! În plus, există o libertate totală de mișcare. Așadar, iată că în curând vom avea de dezlegat misterele ce îmcojoară cultura vechii lumi anglicane. În plus, tu deții dreptul de viață și de moarte asupra unor personaje care trebuie să îndeplinească diverse misiuni. Răspunzător de căt de bine se va desfășura întreaga poveste ești numai tu!

Battlecruiser 3000AD

Derek Smart a lansat în data de 13 februarie versiunea V1.01D7C a jocului Battlecruiser 3000 AD, acesta fiind inclus și pe CD-ul nostru (aren't we lovely?). În premieră vă prezentăm unul din cele mai reușite jocuri realizate de către un gamer ca voi și ca mine.

A

utorul a lansat această versiune a jocului ce însumează realizările unei munci de aproape 8 ani. Si acesta nu a ajuns încă la forma finală. De-a lungul lansărilor versiunilor anterioare, jocul a ajuns chiar pe primele locuri în topurile revistelor. Acest lucru nu se dătoarează nici jocului propriu-zis, nici vânzărilor imense pe care ale jocuri le-au înregistrat, de exemplu Command & Conquer, ci pur și simplu curajului unui om care a hotărât să facă ceva mare pentru cei care iubesc jocurile. Convenția cu care acesta și-a urmărit ideea mă face să cred că până la urmă își va atinge scopul!

What is this all about?

Battlecruiser are o idee foarte îndrăzneață și țintește foarte sus. Toată acțiunea se desfășoară în spațiul cosmic, gamerii deținând



controlul asupra unei nave imense dotate cu un personal numeros și care printre altele cară și alte nave mici (4 nave de interceptie, 4 ATV-uri cu care se poate explora suprafața unei planete și chiar minape suprafața acesteia). Battlecruiser amintește de jocul celor de la GameTek Frontier: First Encounter. În spațiu imens pe care-l aveți la dispoziție veți întâlni nu mai puțin de 12 rase de extraterestre și veți putea explora 75 de planete, fiecare cu un număr impresionant de sateliți pe orbită.

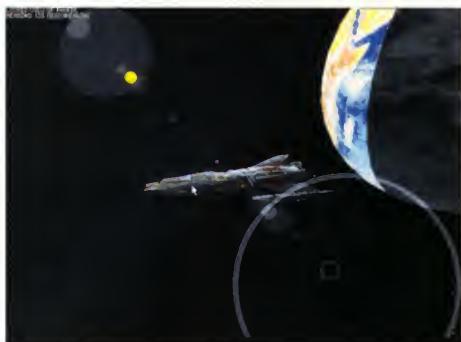


Poftim? New York?
Da! Statuia Libertății unde e? Cum? A rămas prea mică?

Reînălțarea planetelor este foarte variată.
Veți putea merge și la munte și la mare
dacă vă ţine...
bugetul.

Un lucru de-a dreptul impresionant este faptul că acțiunea se poate petrece și independent de voința voastră, astfel veți putea ajunge lângă o planetă unde două rase sunt în mijlocul unui conflict în care vă puteți implica sau sta deosebită privind ceea ce se petrece.

De-a lungul călătoriilor voastre sunteți ajutați de căiiva ofițeri care vă vor face viață mai usoară. După



Nava asta spațială arată de-a dreptul bine și totul ar fi perfect dacă efectul de soare n-ar fi aşa de caraghios: o bulină galbenă.

De-a lungul jocului veți putea să zburăți și la suprafața planetelor (la care se mai poate lucra).

Doar una din zecile de nave pe care la veți întâlni în călătoriile voastre intergalactice.

plângerile pe care le-a avut cu versiunile precedente privind interfața și shortcut-urile de pe tastatură precum și unele strategii de luptă, Smart Derek a creat un întreg manual de 200 de pagini (!) în care sunt explicate cu lux de



amănunte diferite strategii pe care jucătorii pot să le aplice în lupte, precum și toate tastele care vă pot fi de ajutor.

Vă stau la dispoziție două moduri de joc: ACM (advanced campaign mode) în care veți primi diferite misiuni și Free Flight în care puteți să vă plimbați prin întreaga galaxie pentru a vă obișnui cu interfața jocului. Comenzile se vor face de pe punctea navei, de unde puteți sări la alte meniuiri care vă oferă controlul absolut asupra tacticilor de război, asupra navigației, personalului, distribuirea energiei, reparării și altele. Deplasarea prin spațiu se va face prin niște jump gates. Nava va alege singură direcția cea mai bună pentru a ajunge la destinație și dacă va fi nevoie va intra în hiper-spațiu.

Jucătorii au control absolut asupra fiecărei părți a navei și dacă vor dori, vor putea pilota manual fiecare navă mică pe care o au. Conducerea interceptorului amintește de Wing Commander 3 și veți putea conduce navele chiar din interiorul navei mamă, manevrarea acestora, din nefericire, fiind destul de dificil; dacă vreți să manevrați o stație spațială va trebui să o faceți singuri cu mânuțele voastre, ceea ce este foarte greu. Fiecare parte a cosmosului este o oază de necunoscut pe care va trebui să o explorezi și niciodată



nu vei ști ce te poate aștepta sau cine și unde. Pentru a vă ușura deservirea jocului am inclus pe CD-ul nostru (<CD-ROM>\docs..) mai multe fișiere care constituie în ansamblu un manual destul de bine pus la punct. Fișierile le puteți vedea cu Adobe Acrobat Reader care la rândul lui este inclus pe CD (<CD-ROM>\docs\acrobot..).

Pe lângă opțiunile de pilotaj ale navei principale, vă stau la dispoziție și navele mici, cu ajutorul căror veți putea ateriza pe suprafața planetelor. Acest tot unitar poate fi foarte bine comparat cu filmul Star Trek.

În cele din urmă...

Detaliiile, deși au o contribuție foarte mare la atmosfera jocului, pot fi enervante, atrăgându-vă atenția asupra lor, neglijând astfel acțiunea în care v-ați angajat.



Nava din față arată bine, pianeta la fel, dar efectul aceea de soare este făcut de-a dreptul... slab și din nefericire va apărea destul de des.

Centrul de comandă de unde veți controla toate acțiunile navei. A se remarcă încă odată efectul de soare.

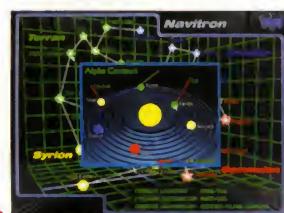
Un adevărat masacră spațial. Adversarii se vor împăra într-o materie nedefinită. Săraci...



Deși planetele sunt puțin cam hexagonale ele au fost făcute după fotografii reale.



Câteva dintre cele 75 de planete pe care va trebui să le explorezi. Harta vă va fi de un real ajutor.



Nota LEVEL

Producător: Smart Derek

Distribuitor: Smart Derek

Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: DOS

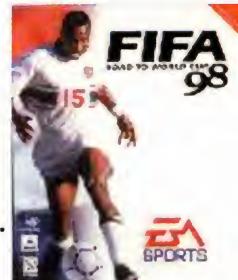
90 / 100

FIFA 98 - Road To World Cup

FIFA RTWC 98 este unul din cele mai reușite simulatoare sport.

Microbiștii au ocazia de a juca atât practic cât și teoretic.

Aici aveți ocazia să faceți cunoștință cu un alt fel de fotbal.



Acum, renumita echipă de la EA Sports s-a gândit să realizeze un simulator sport mai puțin obișnuit. Spre deosebire de ceea ce știam noi până acum, FIFA 98 are o mulțime de idei noi. Astfel, de remarcat ar fi în primul rând filmele introductive care pur și simplu te țin cu sufletul la gură, totul derulându-se pe muzica dinamică a celor de la Blur și The Crystal Method. Dar nu numai despre muzică pot spune că „face” tot jocul, ci și despre grafică. Utilizând din plin grafica 3D producătorii au reprodus o se-



rie de terenuri de fotbal și personaje cunoscute din lumea celui mai popular joc din lume.

De toate pentru toți

Este absolut impresionant cum au reușit producătorii să realizeze un astfel de simulator. Fiecare element grafic și sonor a necesitat ceva ore de muncă! Rezultatul este o grafică ieșită din comun și un

sunet cel puțin la fel de bine realizat. Terenurile de fotbal păstrează caracteristicile reale. În plus, jocurile sunt comentate „live” de crainici de televiziune consacrați: John Motson, Andy Gray și Desmond Lynam. Ai putea spune că poți mirosi ceea ce se întâmplă dincolo de ecran... Pe lângă opțiunile de a juca doar un meci amical sau pentru cupa mondială, există și binevenita opțiune multiplayer. Astfel, cei cărora nivelul de inteligență al calculatorului li se pare insuficient se pot întrece cu până la opt adversari pe o rețea locală sau pe Internet.

Pentru a descoperi cum poți manevra jucătorii și acțiunile acestora ai nevoie de ceva timp. Noroc cu manualul de utilizare care te mai scoate cât de cât din bezna ce te-nconjoără. O idee interesantă a celor de la EA Sports a fost de a juca folosind un controller de tip Grip. Astfel, controlul mișcărilor este mult mai facil. Nică pe taste nu este aşa de râu odată ce te obișnuiștești...



◀ Situație periculoasă la poarta adversă.
FIFA RTWC 98 este cât se poate de serios.

◀ Îmi place că amândoi au mustăță.

◀ Portarul plonjează și... salvează mingea în ultima clipă!



ICE '98
P CUP

ELECTRONIC AR



Am intrat în offside.

Nu-i nimic, data viitoare n-o să se mai întâpte, o să-i dau goi din prima.

Ca și în realitate
fotbalistii se pot
faulă între ei.Fantastic! M-am
înălțat și am lovit
mingea cu capull.
Uneori atmosfera
te face să intri
chiar în mijlocul
evenimentelor.

Let the Show Begin...

Meciurile se pot desfășura pe diferite condiții meteorologice. Fiecare poate juca după bunul său plac: pe ploaie, ceață, ninsoare sau toate odătă. Nu lipsește nici opțiunea de joc pe timp de noapte. De remarcat este realizarea umbrelor real-time. Jucătorii sunt permanent însoruiți de umbră (that was difficult...). Să nu vă închipuiți

că aceasta are o formă statică! Nu, dimpotrivă, este chiar mai dinamică decât vă așteptați. La fel și mingea. Tribunile sunt realizate din poligoane texturate, o parte din acestea fiind animată, amplificând astfel senzația de realitate. Uneori freamătușii mulțimii de suporterii crează o atmosferă demnă de „regele sporturilor”.

Foarte bine realizată a fost și opțiunea de a vedea relările. Este absolut superb. Uneori jucătorii și arbitrii sunt reprezentați un pic cam colțuroși, dar acesta este un aspect care poate fi trecut ușor cu vederea.

Bineînțeles că fiecare echipă are caracteristicile ei în ceea ce privește viteza, agilitatea și strate-

gia. Sigur că există și posibilitatea de a poziționa jucătorii pe teren și de a alege modul de joc: mai agresiv sau mai conservator. Aceste opțiuni pot fi modificate chiar și în timpul desfășurării unui meci. Interesantă mi s-a părut și ideea de a putea realiza transferă de jucători între diferite echipe. Poți chiar să-ți editezi propria echipă. Astfel, ai ocazia să-i strângi laolaltă pe cei mai tari fotbalisti. Vă dați seama ce echipă îți poți face! Jocul este deci o fericită îmbinare a teoriei cu practica.

Priviți că de bine sunt
realizați jucătorii.
Fascinant, nu-i aşal12-le meu execută o
lovitură din corner!
Traiectoria mingii
trebuie să fie cât mai
precisă. Nu-i ca Hagi
să dea gol din corner,
da' se apropie!

Nota LEVEL

Producător: EA Sports

Distribuitor: EA

Ofertant: Blue Ridge International

Tel./Fax: 2106828; 2106829; 2116968

Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

90
/100

NBA Live 98

**LEVEL CD
2/98**

Nu de mult timp am putut admira jocul NBA 97. Acum am trecut în 1998 și EA a lansat pe piață NBA 98. Destul de promițător! Să vedem care sunt îmbunătățirile aduse de echipa de la EA Sports.



Am reușit în ultimul moment să plăchez. E momentul să încercăm noi acum să dăm coș.



Ei, de data asta a reușit să înscrie, e drept, din greșeala mea.



Uneori poți marca extrem de ușor.

Baschetul a luat o amploare deosebită la noi în țară. Tot mai mulți tineri preferă baschetul datorită faptului că este dinamic și spectaculos. Acum, chiar și cei care fac mai puțin efort fizic și care preferă să „butoneze” un joc, au ocazia de a se relaxa jucând cu Lakers, Chicago Bulls sau oricare altă echipă din NBA. Numai gândul că o să joci cu cei mai mari baschetbalisti din lume te-ndeamează să pui mâna pe taste și să le faci praf. Spre deosebire de NBA 95, NBA 96 și NBA 97, această nouă versiune se prezintă mai bine din punct de vedere grafic și sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze bine este nevoie de un sistem destul de performant. Cine are 3Dfx va fi absolut fascinat de ceea ce au putut realiza cei de la EA.

It's in the game!

În general s-au păstrat elementele care privesc deservirea. Așa cum știți, au fost reproduse personajele cele mai cunoscute din lumea baschetului. Realizarea acestora este destul de reușită. Uneori jucătorii sună reprezentăți un pic cam colțuroși, însă nici despre Lara Croft, personajul principal din



Baschetul a devenit între timp unul din cel mai iubit sport.

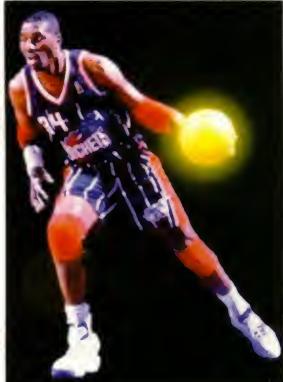
La reluare se poate vedea cât de frumos a sărit acest jucător și a marcat! Se apropie foarte mult de realitate.



Pipen face un ultim efort de a salva mingea! Din păcate nu a reușit. Jucătorii sunt ușor de recunoscut după figura pe care o au. În cazul acesta se vede clar nasul imens al lui Pipen. Cine altcineva are o astfel de podoabă în NBA.



În cluda celor doi am reușit să sar și să arunc mingea spectaculos.



Tomb Raider, nu pot spune că este mai reușit. Bineîntele că meciurile sunt însoțite de comentarii aprinse și de zgometul suporterilor. Interesant mi s-a părut cum în timpul jocului o voce din sală răzbate prin tot vacarmul acela și anunță căte minute sau secunde au mai rămas din meci, precum și sfârșitul reprizei. Partea mai puțin plăcută este că jucătorii nu dispun de umbre real-time, singura umbră care se poate vedea fiind un cerc. Nu este un aspect deosebit de important, dar ar fi dat un pic mai mult farmec atmosferei din NBA.

Nu s-ar fi numit NBA Live dacă jucătorii n-ar fi fost reprodusi după cum arăta ei în realitate. Producătorii s-au străduit să reproducă pe cât posibil înălțimea, silueta și fața acestora. Spre deosebire de NBA 97 jocurile sunt mai puțin spectaculoase. În versiunea anterioară baschetbalistii făceau salturi și figuri mult mai interesante. În NBA 98 aceste lucruri sunt mai rare. Oricum, a crescut calitatea AI-ului. Oponenții sunt mult mai dinamici și mai agresivi. Nu întotdeauna



Priviți cât de bine sunt realizate tribunele, terenul și suporterii.

◀ Se înalță și marchează! Secvențele acestea sunt însă destul de rare în NBA 98.



Concursul de aruncări de trei puncte.

▶ Băchetbalistii sunt reprezentați un pic colțuroși. Dar nimic nu este perfect!

Adversarii și-au pus în gând să mă împiedice cu orice preț să o iau din loc. Nu-i nimic, o fentă, o pasă și totul s-a rezolvat!

New & Cool

În plus, a apărut și opțiunea prin care se poate intra într-o competiție de aruncări de trei puncte. După ce îți alegi jucătorul (aproape fiecare dintre aceștia are o poză), intri pe teren și începi să arunci. Ideea este de a marca un număr



cât mai mare de coșuri din prima încercare.

Nu lipsește nici opțiunea multiplayer. Jocurile au astfel posibilitatea de a se întrece între ei fie în cadrul competiției de aruncări de la trei puncte, fie într-un meci. În plus, există și opțiunea de selecțare a gradului de dificultate. Pe nivelul cel mai avansat, superstar, utilizatorul poate întâmpina pe teren un adversar care cu si-

torul. Uneori arată chiar bine de tot.

Pe lângă NBA Live 98, din pachet mai face parte și PGA Tour.



guranță că nu te va lăsa nici măcar o clipă să-ți tragi sufletul.

Din păcate, în acest joc un alt aspect care sare în ochi este lipsa animatoarelor. Decât să stai să privești în gol între pauze, mai bine îți clăteai ochii cu fetițele echipei lor care de obicei sar, strigă și îți dau în plus un motiv să căștigi. În schimb, fiecare fază spectaculoasă este reluată cu încetini-

Acesta din urmă este un simulator golf cândva celebră. Manualul de utilizare te poate lămurii asupra diferitelor aspecte ale jocului și, bineînțeles, asupra noilor facilități implementate. Fanii jocurilor sport vor găsi în NBA Live 98 cam tot ceea ce își doresc de la un simulator. În general, acest tip de game se bucură de o jucabilitate mare; se pot aduna cu ușurință luni și chiar ani de zile fără să te plăcătisești.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: EA Sports

Distribuitor: EA

Ofertant: Blue Ridge International

Tel./Fax: 01/2106828; 2106829;

2116968

Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95,

Playstation

93

/100

Ubik

LEVEL CD
2/98

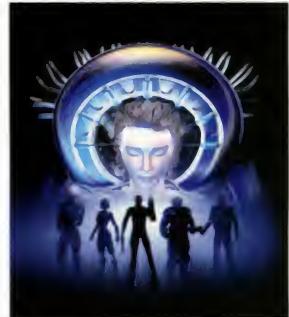
O lume nebună, nebună, nebună... sau mai bine zis dominată de megacorporații, în lupta lor acerbă pentru putere, bani, informație. Problema no.1: supraviețuirea. O veți putea oare rezolva?

Nu cred că sunt mulți aceia care nu au văzut sau cel puțin auzit de „Total Recall” sau „Blade Runner”, capodopere cinematografice care au la bază romanele lui Philip K. Dick, unul dintre promotorii SF-ului de calitate. Ubik este de asemenea un roman al autorului menționat. Cei de la Cryo au planificat transferul acestei lumi imaginare în lumea virtuală. Rezultatul: un joc caracterizat de unii ca „bum”, de alții ca „foarte bun”.

În imagine: squad
data de iupătă, având
ca fundal trupul
semi-neinsuflețit ai
Eilei Runciter. Cu
adevărăt mișcător...

căreii agenți sunt dotați cu implanți cibernetice, fapt care îl dezumanizează și îl face mult mai periculoși. Această din urmă megacorporație a fost fondată de Ray Hollis care, după ce a realizat posibilitățile apărute odată cu descooperirea puterilor psihiice (psi powers), a inițiat o serie de teste pe oameni. Unul dintre acești cobai - S. Dole Melipone - a căpătat abilități extraordinare. Ray Hollis a profitat imediat și astfel a apărut o aplicație „suculentă”: spionajul industrial.

Conflictul dintre Runciter Associates și Hollis Corp s-a soldat cu un tragic accident, în care Ella Runciter și-a pierdut viața. În momentul desfășurării jocului, ea se află la Zürich Moratorium, într-o stare de „half-life”, ceea ce înseamnă că iubitul ei săt poate intra în legătură cu fantoma ei din când în când, în funcție de problemele de serviciu... Vinovăția companiei Hollis Corp nu a putut fi dovedită, dar o bătălie câștigată nu asigură victoria în întreg războiu...



cate. Acum câțiva ani, jocul celor de la Bullfrog facea valuri de tip tsunami în lumea gamerilor. A reușit însă Cryo să detroneze liderul?

Intotdeauna se pune problema perspectivei asupra acțiunii. În Ubik aveți rolul lui Joe Chip, unul dintre cei mai vecchi angajați ai firmei Runciter Associates, acum managerul departamentului de operațiuni. Tipul are o rezistență mentală impresionantă care de multe ori i-a salvat viață. În funcția sa de Squad Leader, el își alege oamenii pe care îi va lua în misiune. Momentan locuiește într-unul dintre apartamentele din sediul firmei, din motive obiective, cum ar fi faptul că locuința a fost distrusă într-un atentat la prețioasa lui viață. Este un tip puțin dur și puțin paranoic. Dar, indiferent de poziția voastră față de asemenea oameni, va trebui să-l suportați de-a lungul întregului joc.

Odată trecuți de descrierea lui „good guy”, să acordăm puțină atenție părții opuse: inumanul, violentul, puternicul S. Melapone, cobaiul care a devenit cel mai bun



Dorința de adevăr

In anul 2019, structura economică a lumii este serios periclitată de spionajul industrial. Marile companii sunt desperate, recurgând la metode mai mult sau mai puțin legale. Astfel au luat naștere corporații precum Runciter Associates. Rolul lor este acela de a lupta împotriva spionilor. Pentru aceasta, Runciter Associates selectează persoane cu abilități psihiice speciale care, după o perioadă de antrenament, devin psi agents. Dar, înainte de a intra în detaliu, ar fi timpul pentru o scurtă istorie a viitorului. Astfel, Runciter Associates a fost fondată de Ella și Glen Runciter, care s-au lansat în lupta împotriva crimei organizate. Agenții lor se ocupă cu misiuni de contraspionaj și de meninere a păcii. Inamicul lor principal este compania Hollis Corp, ai

▲
Vedere panoramică
asupra birourilor
companiei Runciter
Associates. Cam
puține...

Personaje, conflicte, departajări

Total amintește de un alt mega-hit în domeniul jocurilor: Syndi-



Un apus de soare
care face cu
adevărat impresie.
De remarcat și
reținut design-ul
vehiculului... Cu ei
încep misiunile.

agent al corporației Hollis. Ca și Joe Chip, Melapone este Squad Lider, el fiind cel care conduce misiunile îndreptate împotriva corporației adverse, adică Runciter (sincer, devine agasant...). Hobby-ul lui preferat este să-l amenințe pe Joe Chip prin videophone și, mai nou, să-i arunce în aer locuința.

Iată personajele principale. Lista celor secundare cuprinde agenți psi și phi, informator, secretare (?), muncitori, roboți și.a. Toți au rolul lor bine stabilit și când vine momentul vă veți confrunta cu toții în încercarea de a crea o lume mai bună, pentru noi toți... Dar să evităm utopii.

Printre altele, detalii tehnice

Ați jucat vreodată Alone in the Dark? Aici jucătorul „privă” în universul virtual dintr-un punct fix, care se schimbă în funcție de poziția personajului. Acesta este modul în care este privită acțiunea în Ubik. Este adevărat că poate deveni extrem de neplăcut, dar cei de la Cryo au introdus opțiunea de alegere a unghiului de vedere preferat. Astfel, imersiunea are loc mult mai ușor.

Decorul este extrem de bine realizat, nefiind omise nici cele mai mici detaliu. Astfel, în birourile din sediul companiei Runciter Associates veți descoperi o mulțime de articole de birotică. În schimb, cei de la Cryo au cam neglijat elementele active (personaje, obiecte), care sunt deplorabile în comparație cu mediul.

Pentru cei care s-au delectat cu jocurile din seria X-COM sau cu ceva asemănător nu vor fi probleme cu interfața, care este mult simplificată

cât față de „Terror from the Deep” sau „X-COM3 Apocalypse”. Armele, într-o gamă foarte variată (blastere, grenade și tot restul), pot fi poziționate atât într-una din mâinile luptătorului cât și în inventory. Astfel, pot fi schimbată cu ușurință în timpul luptei. De data aceasta însă nu se mai pune problema action point-urilor, Ubik fiind un joc de acțiune-strategie real-time.

Pentru fiecare misiune veți putea selecta patru sau cinci soldați, pe care îi veți alege (contra cost) cu ajutorul unui Squad selector (o interfață care vă va oferi informații extrem de amănunte despre tot ceea ce v-ar putea interesa: istoricul companiilor, personaje, arme, puteri psi-hice etc.). Energia personajelor este



▲ Joe Chip derutat de multitudinea obiectelor din jurul lui.

Interfața este relativ prietenosă. Printre un simplu clic cu butonul drept al mouse-ului se poate apela un meniu, care cuprinde opțiunile Look, Take, Crouch, Heal și altele, reprezentate prin simboluri.

Cei de la Cryo au declarat că au folosit mișcările unor soldați, pe care i-au acoperit cu senzori, pentru a da credibilitate și naturalețe caracterelor din joc. Astfel, comportamentul personajelor este cât se poate de apropiat de realitate.

Sunetul este destul de bine realizat, cuprinzând explozii, ofțalul celor care își dau obțescul sfârșit, pașii lui Joe pe parchet, vocea prietenosă a computerului și.a.



▲ Vehiculul menționat mai devreme, dar în varianta activă. Lângă el au fost preșărați soldați excepționali pentru prima misiune.

afișată sub forma unor bare. În cazul în care acesta ajunge în stare critică, veți fi nevoiți să folosiți medikit-urile, livrate în toate formele și mărimele posibile. Totodată, veți putea proteja luptătorii folosind diferite shield-uri.



◀ Așteptându-l pe Godo... sau poate doar lățit.

Nota LEVEL

Producător: Cryo

Distribuitor: Interplay

Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95,

60 /100

Mike

Frogger

**Level CD
2/98**

Un joc de „oooac” și „țup”. Ce ființe sunt mici, verzi, și au ochi lucioși? Extrate-reștrii? Dar la broscoi v-ați gândit?

Poate te-ai plăcuit să te-ai plăcuit de împușcat în Quake. Ori de căutat obiecte în Shivers. Sau ai terminat toate jocurile de strategie și cauți altceva. Altceva care să nu fie complicat și să te amuze. Pentru a nu căuta prea mult, cei de la Hasbro îți oferă un joc foarte simplu: Frogger.



Te afli în pielea unui personaj foarte rar întâlnit în lumea jocurilor pe calculator: un broscoi foarte zgomots. Acesta trebuie să-și caute frajii mai mici care s-au rătăcit. Pe baltă? Nuuu, mulți chiar au traversat șoseaua și acum orăcăie după ajutor. Așadar vei avea mult de țopăit, una din griji fiind aceea de a nu ajunge în apă. De ce? Pentru că broscoiu lui tău îi place la nebunie să lenevească



acolo, uitând de toate îndatoririle pe care le are. Nu-ți rămâne decât să sari din buștean în buștean sau pe broaște testoase, dar trebuie să fii iute de picior pentru a le prinde. Atunci când ajungi pe șosea trebuie să traversezi cu atenție, pen-

tru că nu există trecere de pietoni, iar mașinile apar imediat în apropierea ta, ceea ce-l face pe broscoi să se uite deznașdăjduit în dreapta și-n stânga. Important este să știi pe ce bandă te află și să le urmărești pe cele apropiate. Dar nu numai bicicletele, autoturismele sau camioanele îți pun viața în pericol. Păsări, câini și chiar aligatori te urmăresc pentru a te servi drept desert (ciudate gusturi). Iar dacă aștepți prea mult pentru a-i lăsa să treacă, personajul tău se deshidrațează, având o limită de timp pentru a găsi un frățior.

Ca orice amfibian care se respectă, personajul tău are o limbă de patru ori mai lungă decât el. Interesant este modul în care acesta se întoarce după insecte, nimerindu-le chiar dacă acestea sunt în spate și tocmai execută un salt. Bineînțeles că primești puncte, dar e mult mai placut fără bâzâitul acela enervant.

Nivelele cresc ușor ca dificultate, ele fiind „Retro Level” (nu e un număr de-al nostru mai vechi), „Lily Islands”, o zonă împădurită și una industrializată. Creatorii jocului spun că dacă termini zona „cave” (peșteră) vei avea „skiing mode”, dar eu unul nu am găsit-o.

Pentru cei care ador competiția, opțiunea multiplayer oferă un concurs pentru maxim patru jucători, unde aceștia vor trebui să culeagă cât mai multe din cele



▲ **Un mijloc de transport aerian, mult mai sigur decât un avion.**

◀ **Uneori ai de sărit pe mulți bușteni.**



▶ **Alergatul prin grădini nu e lipsit de pericole.**

◀ **Nu-mi place să ajung jos.**



◀ **Pe aici nu e limită de viteză?**

cinci stegele. Alegeti orice nivel doriti, apoi umblați de colo-colo cu broscuțe mai mici. Este distractiv să vezi că după ce te-ai chinuit să țopăi până la unul, îl sufluți altui concurent din față nasului, acesta fiind cu un salt în urmă.

Deși poate funcționa pe orice Pentium cu cel puțin 16 MB RAM, pentru a bucura complet de frumusețea jocului sunt necesare resurse mult mai mari. Astfel plăcile 3Dfx și procesoarele rapide sunt binevenite. Altfel, viteza va fi foarte mică pentru setări pre-



tențioase. Aceste necesități hardware sunt necesare pentru grafica 3D, care deși redă bine obiectele înconjurate, are prea puține texturi.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Hasbro

Distribuitor: Hasbro

Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

Plăcă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95.

80

/100

Robo Rumble

Cum vor fi câmpurile de luptă în viitor? Cei de la Metropolis spun că vor fi pline de roboți bătăuși.

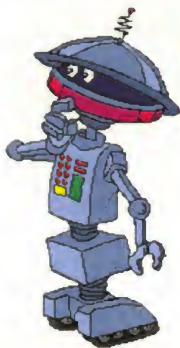
 În 2089, o sondă pașnică trimisă pe Marte descoperă un tun gigantic armat spre Terra. Cercetând-o, aceasta observă că va lovi peste un an, atunci când extraterestrii vor pune iarăși piciorul pe această planetă. Președintele Națiunilor Unite se gândește să le-o ia înainte și să-i aștepte acolo pe alieni nu cu pâine și sare, ci cu armament clasa întâi. Dar are o problemă: din cele două firme dispuse să-l ajute în domeniul nu știe pe care să o aleagă. Pentru că principiul concurenței în economia de piață este cel mai bun criteriu, el propune întâlniri de gradul trei ale tuturor producătorilor oferite. Tu reprezini interesele unei astfel de firme aflate în mijlocul capitalismului sălbatic. Bineînțeles, sarcina ta este de a dovedi că deții cel mai bun armament, chiar dacă de fapt căștigi datorită strategiei și nu tehnicii. Așadar, pregătește-te pentru...

Confruntări în 2089

Pentru început ai de ales ce fel de strategie vei fi. Dacă te bazezi pe cunoașterea adversarului și pe metode sămânătoare de luptă, atunci vei fi reprezentat de un spion.

Mastodonti ciudăți îmi apără o bază și mai ciudată. Dar pentru reprezentanta președintelui acestea sunt forme absolut normale.

Dar mai termin-o odată, hardughie nesufără! Îmi distrugi roboții mai mici fără ca aceștia să te poată atinge!



Două porții pentru doi roboți.



**LEVEL CD
2/98**



Celălalt caracter, un general (fratele meu mai mic) face observații interesante: or fi ei extraterestrii deștepți, dar bombele nucleare tot îi curăță. Sau că le-ar prinde bine căva băi cu napalm.

Odată numit director la o firmă producătoare de echipament nemicitor, vei avea la dispoziție o echipă profesionistă care te va ajuta să ajungi cel mai bun.



Reprezentanta președintelui, o frumoasă domnișoară, îți va explica la începutul fiecărei misiuni ceea ce ai de făcut. Deși zâmbește, ea este rece, nefiind impresionată de succesul strategiilor tale.

Sfînticul apropiat îți va sugera întotdeauna cele mai bune strategii ale misiunii respective, dar aplică proverbul „frate, frate, dar brâzna-i pe ban”.

Spionul este cel mai încrezut și disprețitor, spunându-ți de multe ori că dacă i-ai dat bani nu înseamnă că e proprietatea ta. La sursele pe care le cere poate să-și facă operații estetice, dar lui îi place să aibă acele cicatrici oribile.

Profesorul, care seamănă uimitor de bine cu Einstein, cercetează noi tipuri de arme. Interesant este faptul că atunci când îl refuzi, acest creator de dispozitive distructive constată că lumea ar fi mult mai bună dacă el ar avea de lucru.

Pentru deservirea meniului cu opțiunile jocului te ajută un roboțel nichelat. Problema lui este că se

consideră frumusețea întruchipată, și de multe ori îți cere să îl admir! Curios cum roboții de la sfârșitul secolului viitor au sentimente narcisiste care le tulbură raționamentul rece al cipurilor din dotare.

Protagoniștii luptelor pot fi construiți cu diferite tipuri de picioare, având în dotare mai multe arme și dispozitive. Cum fiecare sunt în număr de opt, rezultă 512 de tipuri de roboți. Aici poți să-i faci după propile gusturi: mai blindaj și sau mai rapizi, să tragă slab de la distanțe mari sau puternic, dar din apropiere. Pe câmpul de luptă se mai găsesc diverse dispozitive extraterestre. Cele galbene oferă blindaj sporit. Aletele roșii măresc substanțial puterea armelor.

De remarcat la acest joc este grafica superbă, cu un engine 3D foarte performant: lumini colorate, umbriri usoare și multe, multe texturi. În plus, unghiul din care e privită lupta poate fi schimbat liber. Sunetul nu este nici el lăsat deoparte, învăluindu-te 3D cu o dinamică muzică de pe CD-ROM.

Imediat după ce-ți distrugi adversarul, apar și extraterestrii care vor să-și utilizeze vechea creație. Vor avea surpriza să o găsească mult mai slabă decât armele tale.

Generalul

Nota LEVEL

Producător: Metropolis

Distribuitor: Topware

Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95,

85

/100

Powerboat Racing

Un simulator atât de real încât uneori ai impresia că te afli chiar în carena bărcii superputernice.

LEVEL CD
2/98



Echipa de la VR Sports a realizat nu de mult timp unul din cele mai spectaculoase simulațoare de curse de bărci. Simulațoarele de curse au început în ultimul timp să fie din ce în ce mai numeroase. Care mai de care mai interesante, cu tot felul de îmbunătățiri aduse graficiei și sunetului. Powerboat Racing a fost conceput de renomata echipă de programatori de la East Point Software. În istoria jocurilor s-au mai perdat jocuri care simulaționează curse de bărci. Un exemplu în acest sens este Speedboat Attack, realizat de Criterion Studio's, care a avut un succes destul de însemnat.



▶ Priviți ce bine realizate sunt reflexiile obiectelor în apă. Podul este oglindit perfect!

Începând de la bărci până la acțiune

Rezultatul muncii depuse de East Point este o realizare fantastică din punct de vedere grafic și sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze corespunzător sunt nece-



◀ Luptă strânsă între mine și calculator. Uneori momentele sunt atât de spectaculoase încât uită cu totul de cursă.

N-au fost uitați nici măcar stropile de apă. Realizarea unui simulator apropiat realității a jucat un rol important.



sare sisteme puternice. În plus, Powerboat Racing folosește din plin facilitățile plăcilor 3D și 3Dfx. Se pare că toate jocurile noi încearcă să fie la nivelul unui anumit standard. și anume: umbre real-time, reflexia obiectelor în apă, obiecte reprezentate realist, razele soarelui care bate din anumite unghiuri etc. Nicăi PR nu duce lipsă de aceste elemente, care au devenit într-o mare parte deosebit de importante. Se observă uneori buguri de renderizare sau o reprezentare eronată a obiectelor. Dar aceste aspecte fac parte din ceea ce este personal numesc „eroare de mistake”. Nicăi sunetul nu a fost dat



uitări! Din biblioteca de sunete face parte absolut orice vă poate trece prin cap. Foarte bine realizate au fost sunetele care reprezintă vînărul motoarelor turate și al apei pe care o spinteci cu viteze de peste 300 de km la oră.

When you drive, you feel wild!

Pentru a crește realul din joc, bărcile au fost reconstruite după modelele existente în realitate. Gamerul poate alege înaintea curselor între trei tipuri de bărci. Fiecare dintre acestea dispune de caracteristici proprii. Unele sunt mai lente însă mult mai manevrabile, iar altele dimpotrivă. Pentru a putea conduce asemenea unui profesionist trebuie ca mai întâi să cunoașteți foarte bine elementele

care tin de partea tehnică a bărcilor. Adesea, pentru a putea conduce așa cum se vine un astfel de bolid îți trebuie ceva mai multă experiență. Nu poți spune că pornești jocul și după aceea, gata, te și descurci. Îți trebuie un simț aparte!

Nu numai bărcile au fost realizate aidoma celor din realitate, ci și circuitele și acțiunile care pot interveni în timpul unei curse. Astfel, pentru ca totul să fie mai interesant, producătorii au avut inspirația de a permite și o serie de acțiuni spectaculoase! De exemplu, după ce sari de pe o trambulină, barca s-ar putea să se rostogolească spectaculos prin aer sau să se scufunde pentru scurt timp. Aici, un rol foarte important îl joacă și cunoștințele de manevrare a bărcii. Dacă barca o ia raznă în timp ce te afli la câțiva metri bini deasupra apei, trebuie să apeși niște taste astfel încât să redresezi barca și să pică așa cum trebuie. Uneori pierzi cursele tocmai din cauza faptului că te lași furat de aceste faze spectaculoase.

Pe lângă cele opt track-uri care stau și te-așteaptă să-ți folosești îndemânarea, în joc mai există și o serie de opțiuni precum championship, slalom, areade și time trial. Nu lipșește binevenite opțiuni multiplayer. Producătorii au promis de asemenea că acest joc va suporta și joystick-urile Force Feedback.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: East Point

Distribuitor: Interplay

Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95, Playstation

92 /100

Shivers 2 Harvest Of Souls

Groaza... teroarea... durerea... răceala morții pătrunde prin fiecare por, cu fiecare clipă sfârșitul este mai aproape. Haos și echilibru, Rău și Bine, o continuă luptă pe un teren al neființei. Speranța unui nou răsărit dispare, încet...

Locația: Cyclone. Statul: Arizona. Anul: 1997. Situația: indefinibilă... Te află în mijlocul pustiului. Îți este sete, dar te consolezi cu gândul că destinația este aproape. Motocicleta este plină de praf, iar șaua din piele neagră pare că fierbe. O ciudată senzație de oboseală te cuprinde, combinată cu gustul neplăcut al nisipului pe care îl mesteci de vreo patru ore. În față ta se profilează pe cerul lichid zidurile de fortăreață ale unui canion, de un roșu prevestitor. Încă un efort... Stupoare: intrarea în canion este blocată. Soluție: viteză și încredere în durabilitatea motorului. De partea cealaltă, totul dă impresia că, înainte de a trece baricada de bolovani, ai uitat să ieși timpul cu tine. Un veritabil oraș fantomă și se



deschide, așteptând parcă o nouă victimă. Încet, te apropii de motoul cu un acer primitor de tip Gherla, Jilava sau Doftana (după pretență). Ușa se deschide cu ostilitate și iată-te în față unu... om, cu o față tipică de proprietar și cu mâna situată pe o amenințătoare bătă de baschet. Discuția începe cu o frază rezumată la „*I don't like strangers*”.



Apropo de cură de slăbire, se pare că aici s-a ținut în masă. De necrezut ce influențabili sunt unii...



De fapt, te află în acea aşezare părăsită pentru a-ți vizita prietenii, o bandă rock'n'roll numită „*Trip Cyclone*”, venită în oraș cu intenția de a realiza o serie de videoclipuri. Problema ar fi că cei cinci au fost răpiți de Darkloud, un tip cu mască și intenții necurate.

Această introducere a fost în mare parte imaginată de mine, așa, de dragul atmosferei. Jocul însă, o capodoperă a celor de la Sierra, mă eclipsăză total încă de la titlu: „*Shivers 2 - Harvest of Souls*”, cu adevărat indespensabil oricărui pasionat de genul „adventure”. Pentru aceștia, în special, un element edificator ar fi faptul că *Shivers 2* este considerat cel mai reusit 1st person adventure realizat după

Unde se află Cyclone? CE ESTE America. Care este elementul specific oricărui oraș american? CE ESTE biroul șefului. Are cineva chef de Jeopardy?

Tipul din imagine a ținut cură de slăbire la rece. Ce bine arată!



Myst. Și, deși nu se poate compara cu „*Riven - A Sequel to Myst*”, care vine pe 5 (cinci) CD-uri, jocul celor de la Sierra este o experiență cu adevărat unică și fascinantă.

I'd like to say that...

Pentru cei care sunt la primul contact cu universul *Shivers* ar fi cazul să menționez că cei de la Sierra oferă un 1st person adventure, adică un tip de Quake static, în care jucătorul trebuie să facă o

serie de conexiuni logice, să folosească diferite obiecte și să rezolve puzzle-uri, ultimele variind între simple și diabolic de grele. Jucătorul, datorită posibilității de rotire a imaginii în toate direcțiile, este integrat fără dificultate în universul Shivers. La fel de simplu aventurelui din față monitorului poate fi cuprins de un puternic sentiment de însigurare și chiar de frică, la aceasta contribuind ambianja sonoră, perfect adaptată situațiilor. Tot ceea ce aveți efectiv de făcut



este să urmăriți firul care conduce la prietenii personajului. Însă de la început veți fi nevoiți să faceți față elementelor unei legende a indienilor tribului Anasazi, dispărute cu 700 de ani în urmă. Darkcloud (tipul cu masca) se folosește de acest mit, în care se menționează faptul că, pentru a deveni warrior, trebuie să descoperiți douăsprezece sceptre indiene, denumite baho, pe care va trebui să le plasați în altarul din Devil's Mouth Canyon (cel cu

pereții roșii). Respectivul Darkcloud, ca urmare a îndelungatei stări de veritabil anonim, s-a hotărât că puterea absolută asupra Pământului ar fi o schimbare binevenită. Ca urmare, a căutat o amuletă legendară cu nume specific - lanyi - dar a reușit să facă rost doar de jumătate. În nevoie lui desprăpt de a deveni stăpân al lumii, Darkcloud încearcă diferite metode... persuasive pentru a-și procura jumătatea lipsă, printre care se numără răpirea de trupe rock'n'roll și hipnotizarea locuito-



Frizeria orașului aparține unui pasionat de porțelan, tapete chinezesti și atele. Dar se pare că un om lipsit de simțul cel bun pur și simplu a călcat în picioare bunătatea de covor!

rilor orașului prin intermediul televizorului (absolut toate TV-urile din oraș au un becul roșu intr-un colț... proceed with caution!). Tu, odată devenit warrior, vei fi capabil să găsești ceea ce îl lipsește cel mai mult: bucată de lanyi.

And so the story goes

Expresia „*floare la ureche*”, cunoscută prin părțile noastre, nu are nimic în comun cu Shivers 2. Baho-urile menționate mai sus sunt situate în cele mai surprinzătoare locuri. Priviți cu atenție toate obiectele, citiți toate notițele și cărțile, admirați (și reînești!) toate desenele, deschideți toate dulapurile și ușile (dacă puteți...). Dificultatea puzzle-urilor variază, firește, în funcție de importanța obiectului protejat. Varietatea este atât de mare încât cu greu ar putea fi categorisite.

Veți întâlni ciudătenii la tot pasul. Cel mai anormal lucru mi s-a

Motei din Cyclone. Un loc care te atrage prin exotism (?), curățenie (?) și scădere (??).



Ce înseamnă o cursă prea lungă! Se pare că au părăsit-o puterile și... cauciucurile.



Au dispărut locuitorii, animalele de casă, banii, poluarea, durerea, dar au rămas animalele împăiate și remorcile de tir. De ce oare?



Se pare că orașul nu este cu totul părăsit. Locuitorii rămași etalează o defensivă mortală.



Trip Cyclone au dispărut rapid, poate prea rapid. Cum au avut înimă să abandoneze așa o mașină?



Un exemplu grăitor de puzzle, excelent pentru frâmantările postșolare ale scoarței cerebrale.

Natură moartă (cu siguranță), cu craniu de cornută și spătar de scaun. M-am plăcuit...





Vă asigur că nu este o idee bună să stai de vorbă cu individul respectiv. Mai bine îl rotești.

părut faptul că multe dintre clădirile orașului nu sunt protejate de o simplă vală cu cheie, ci de puzzle-uri. Nu un sperațu te va ajuta să deschizi o poartă, ci perspicacitatea. Pentru cei mai nerăbdători, cei de la Sierra au implementat opțiunea „Solve Puzzle”, pe care eu, călduros, nu o recomand. Jocul își pierde farmecul, așa că stoarcetivă cerebelul, merită...

Aventura în sine nu urmează o cale extrem de complicată, în parte și deoarece jucătorul are la îndemâna o serie de elemente generatoare de indicii. Pe primul loc în acest sens se află videoclipurile pe care Trip Cyclone le-a realizat cu ajutorul echipamentului pus la dispoziție de Darkcloud însuși (metaconcluzie: nu vorbiți cu străinii! Vă dau computere, echipament pentru sound mixing, bană, angajaază un operator de sunet, ca apoi să vă răpească).

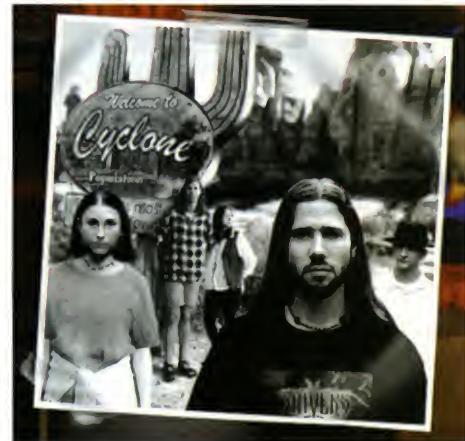
Un alt element ajutător extrem de important este meniu Flash-back. Aici sunt plasate videoclipurile, visele (da, în Cyclone se și

doarme), cărțile și măzgăliturile pe care le găsești pe traseu.

Mă deplasez, deci trăiesc (sper)

Orașul Cyclone, prăfuit și părăsit, nu este chiar locul ideal pentru o vacanță. Străzile sunt pustii, vântul bate prin ferestrele sparte și face ușile să scârție. Clădirile sunt fantomatice, ascund mistere pe care, în cele din urmă, veți fi obligați să le rezolvați.

Mișcarea între diferitele zone ale orașului se face în saluri (odată plecat dintr-un loc, te trebuie să te întrezi la destinație). Acest lucru este un mare minus pentru Shivers 2, dar, având în vedere că jocul vine pe un singur CD, este scuzabil. Pentru cei care s-au saturat de plimbări prin Cyclone, producătorii au implementat o hartă (good ol' map).



▲ Prietenii din poze se cunosc. Până și cei din „Trip Cyclone” au jucat Shivers (a se citi tricoul lui Mike - tipul cu plete).



▲ Altarul în care sunt așezate baho-urile este specific indienilor dispăruți (cel puțin așa cred). A se remarcă coarnele tot atât de specifice...



▲ S-a pregătit să zboare, și-a luat avion, dar și-a dat seama că-i lipsește ceva...

Prin intermediu ei, a te deplasa prin Cyclone devine o placere. Kilometri întregi pot fi parcursi în câteva secunde. Acest lucru este cu adevărat un avantaj atunci când, după ce ați transpirat încercând să rezolvați un puzzle și ați reușit să faceți rost de un băho, veți încerca să-l depuneți în altar (aflat în Devil's Mouth Cannon) cât mai repede cu putință. De ce? Un motiv serios ar fi scăderea rapidă a energiei vitale după ce ați intrat în posesia unui sceptru din cele douăsprezece. Cu cât pierdeți mai mult timp, cu atât veți pierde mai multă viață.

To sum up...

Shivers 2, o recoltă a sufletelor care s-ar putea să... recolteze o mulțime de fani - iată concluzia cu care m-am decis să închei acest articol, după ore întregi de joc, timp în care am fost pur și simplu fascinat. Sunt convins că, undeva acolo, în lumea de dincolo de revistă, voi fi înțeleș, cel puțin de unii...

Mike

Nota LEVEL

Producător: Sierra

Distribuitor: Sierra

Hardware: Pentium 100,

16 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95

86

/100

Outpost 2

**Pământul este doar un vis...
Cei rămași se îndreaptă către
necunoscut, căutând salvarea...**

Apariția omului a fost un accident, iar dominația sa a sfârșit printr-un dezastru. În disperarea lor, oamenii s-au îndreptat spre ceea ce sperau ei a fi o planetă care oferă condiții de locuit. Astfel, după ani de călătorie, timp în care cei de la bord dormeau somnul criogenic, nava a ajuns în apropierea planetei New Terra. Era un nou paradiș sau un nou infern?



Destin tragic sau pedeapsă?

Încă din clipa în care au atins suprafața planetei, urmașii lui Adam au realizat pierderea suferită. Noul mediu era cât se poate de ostil, cu atmosferă evasă inexistentă, lipsit de apă și de vegetație, într-un cuvânt infernul în varianta palpabilă. Omul este însă un animal adaptabil. Astfel, după puțin timp au fost create adevarate „lumi” adăpostite sub gigantice clopoțe de sticlă. Viața a înflorit, vechile obiceiuri și-au reîntrat în drepturi și altele noi au apărut. S-au dezvoltat știință și politica. Însă, cu toate acestea, au apărut și disensiunile, astfel că, la un moment dat, s-a produs ruptura și au apărut două colonii: Eden și Plymouth. Atmosfera deja tensionată a degenerat în război când locuitorii coloniei Plymouth au oprit desfășur-

satelitul de comunicație, singura legătură dintre cele două formațiuni. Eden s-a folosit de acest pretext pentru a încheia orice legături cu colonia adversă și a luat o poziție puternic defensivă.

Într timp, conducătorii politici ai coloniei Eden au dezvoltat un proiect ambicioz: crearea atmosferei pe planetă, ceea ce ar fi dus la apariția posibilității de a duce o viață normală în afara paravanului protector. Rezultatul: un dezastru. Problema urma să fie rezolvată prin folosirea unui microorganism pentru a deschide anumite rezervoare naturale de oxigen din interiorul planetei. Acest proiect a luat sfârșit în clipa când organismul respectiv a scăpat de sub control, provocând explozia laboratorului în care aveau loc experimentele. De aici, a început să se răspândească, prin scoarță, pe întreaga suprafață a planetei, distrugând totul în cale. Oamenii de știință au poreclit acest fenomen „the Blitch”. Neșind nici un remediu împotriva acestui microrganism, colonia a intrat în panică și s-a retras cu mare viteză. Astfel a început un al doilea mare exod...



▲ După ce s-au plăcuit de New Terra, foșii pământeni pornește într-o poluare și distrugere a altelor planete.

◀ Fugă la lumina faruriilor, în timp ce în fundal se sfârșit o altă încercare a oamenilor de a rezista forțelor naturii...

Nori, cer, sateliți naturali, seamănă mai mult a coperta de pe „Almanahul SF”. Și totuși, este New Terra terraformându-se.



Lupta pentru supraviețuire

Jocul produs de cei de la Sierra, face parte din categoria strategiilor real-time, prezentând însă un mod mult mai detaliat de gestionare a resurselor. Pentru cei neinițiați, producătorii au implementat un sistem de misiuni demonstrative care, odată parcuse, dau o idee foarte clară asupra scopului și modului de funcționare ale jocului.

Perspectiva asupra coloniei sau a câmpului de luptă este asemănătoare cu cea din Red Alert sau mai noile Dark Reign și Total Annihilation.

Diferența majoră dintre Outpost2 și celelalte jocuri strategice constă în mai multe elemente. În primul rând, întreaga acțiune a jocului are la bază o poveste întrreagă, sau mai precis un roman: odată terminată o misiune, un nou capitol este adăugat. Uneori se întâmplă ca timpul necesar parcurgerii unui astfel de capitol să fie mai îndelungat decât cel petrecut în misiune.

Un al doilea element care diferențiază Outpost2 de alte jo-



Încercare de a aplica ideile din „De la pământ la lună” ...

curi ale acestui gen este alternația zi-noapte, lucru pe care l-am întâlnit doar în Dark Colony. Poate părea lipsit de importanță, însă cei de la Sierra au înzestrat vehiculele din joc cu faruri.

Marele dezavantaj al acestui joc este calitatea grafică care, deși datorită multitudinii de detaliilor poate părea cel puțin complexă, lasă mult de dorit. Outpost2 se află, din acest punct de vedere, mult în spatele clasamentului, fiind cu ușurință surclasat de alte jocuri ale genului, cum ar fi Red Alert. SVGA nu înseamnă întotdeauna superb. Sunetul nu excellează nici el, rămânând totuși în limitele acceptabilului.

Lupta pentru supremație

În încercarea de a face un joc complex, se pare că cei de la Sierra au considerat că termenul „dificil” are nevoie de o nouă definiție. Nu, nu inamicii vă vor pune probleme. În general, inamicii sunt ultimul lucru de care trebuie să vă temeți. În schimb, planeta însăși, împreună cu Blitch, vă vor face zile amare. Cutremurele și erupțiile vulcanice vă vor afecta în mare măsură. Cu cât petreceți mai mult timp într-o misiune, cu atât cresc riscurile de a sfârși cu întreaga colonie acoperită de lavă.

Complexitatea jocului constă în principal în dezvoltare, gestiune a resurselor și, într-un procentaj mai mic, luptă. Pe măsură ce veți înainta în joc, veți fi nevoiți să întreprindă cercetare în domenii mai multe și mai variate decât v-ați închipuit vreodată. Dar, pentru ca aceste cercetări să fie

duse la bun sfârșit, veți fi nevoiți să construiți o serie întreagă de facilități, pe lângă cele care sunt oferite de la începutul misiunii. Construirea nu se face ca în Red Alert, de exemplu, unde jucătorul selectă din meniu tipul de clădire dorit, o plasă în locul dorit și aştepta... În Outpost2 este nevoie de un vehicul special - ConVec. Acesta va trebui ghidat spre Structure Factory, de unde va prelua un Structure Kit. De aici, va trebui ghidat spre locația dorită și, în sfârșit, construcția va putea începe.

Pentru construcții este nevoie de materiale și de oameni. Materialele vor proveni din minele pe care le veți construi cu un Robo Miner după ce veți fi cercetat zona cu un Robo Surveyor. Muncitorii sunt cei care, alături de oamenii de știință, trupele speciale de avansément împotriva cutremurelor și copii, alcătuiesc societatea de pe New Terra. Pentru ca nivelul moralului acestora să nu scadă (drastic), va trebui să le construiți locuințe (Residence), spitale, să le faceți rost de locuri de muncă (fabrici, mine).

Odătă ajunși la capitolul „cercetare”, oamenii de știință sunt cei care vă vor ajuta, rezolvând multe dintre problemele stringente ale coloniei.



Pe New Terra, Apocalipsa aparține cotidianului.



Houston, we've got a problem...

Însă, pentru a face rost de scientists, este necesară construirea unei universități, unde muncitorii vor deveni peste noapte filozofi, matematicieni etc.

Să nu uităm însă nici de cei mai mici dintre pământeni. Copiii vor trebui crescuți și educați în grădinițe.

În cazul în care condițiile de mai sus nu sunt respectate, veți avea cu siguranță probleme mari. Moartea unui copil va aduce după sine căderi majore ale nivelului moralului, fapt ce poate fi cauzat și de numărul mare de oameni de știință care lucrează ca muncitori, lipsa mâncării etc.

Strategie sau doar durere de cap?

Sierra a reușit să creeze un joc. A stabili dacă el este bun sau rău rămâne problema jucătorilor. Cu toate neajunsurile lui, Outpost 2 reprezintă un nou pas în domeniul jocurilor de strategie. Va fi cu siguranță depășit de cele mai multe noi apariții. Însă merită din plin să fie jucat.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Sierra

Distribuitor: Sierra

Hardware: 486DX2, 35MB HDD

8 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

65

/ 100

Exemplu de arhitectură new-terrână pur funcțională.

Silent Hunter 2

Noapte. Un cargou plutește în liniște. Deodată, o puternică explozie îl fragmentează. După ce flăcările sunt stinse în două secunde de rapida scufundare a vasului și aburii se risipesc, ceva triunghiular tulbură suprafața apei. Rechin? Nu, altceva mult mai periculos: un submarin!

Printre cele mai căutate jocuri pe PC se află simulatoarele de aparate militare. Pentru a veni în întâmpinarea cât mai multor gameri, ele nu lasă deosebită nici un aspect al războiului. Așadar, pentru lupte aeriene sunt simulate avioanele de vânătoare - de la primul război mondial până la imaginările conflicte cu tehnici actuală. Pentru luptele de ușcat avem la dispoziție o sumedenie de tancuri de comandanță. Ca tripleta aer-ușcat-apă să fie completă, există simulatoarele de submarine, dar din păcate puțin reprezentate. De această dată vă supunem atenției replica dezvoltatorilor de la SSI.

Pacific 1941-1945: oceanul păcii?

Odată cu dezvoltarea industrială, Japonia interbelică a cunoscut fanatismul militar. Acesta a ridicat-o la un imens imperiu naval, dar și cerut nave puternice și periculoase pentru extinderea lui. Odată declarat război Statelor Unite, oceanul Pacific a fost zugrădit de mari bătălii navale.



► Radarul indică inimici prin apropiere. Totuși e important să știi încotro se duc, iar aceasta numai un contact vizual o poate spune.

► Datorită complexității numeroasei ei se subînțeleg: cabina de comandă. Multe butoane și manete mai existau pe atunci



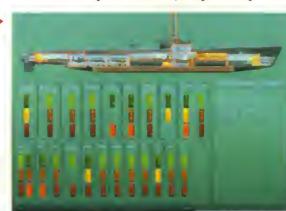
fost o luptă pe viață și pe moarte, în care primul trebuia să scufunde ceea ce apăra cu strănicie al doilea: imense convoaie de transportoare de trupe și armament.

În Atlantic, navele de suprafață au câștigat în final, după ce la început se părea că nu vor face față. În Pacific, submarinele americane au învins, dar au avut pierderi importante, deoarece japoanezii dețineau o puternică flotă bazată pe distrugătoare.



Silent Hunter oferă participarea la această bătălie echilibrată. Programatorii de la SSI au muncit serios și n-au lăsat deosebită nici un detaliu. Cea mai bună exemplificare este că Bud Gruner a colaborat pentru a-și spune păre-

► Chiar dacă nu explodează lângă tine, minele anti-submarin îți pot face viață amară.



► „Căpitanal și marea” sau „călărețul rechinului metalic”.

► Locul tău de „parcare” este mai tot timpul gol...



rea cât de apropiat este feeling-ul jocului față de ceea ce a trăit el sub mări. Iar William P. „Bud” Gruner a fost un maestru al adâncurilor, scufundând crucișatorul ușor Agano în timp ce era escortat de două distrugătoare. În plus, acesta explică totul despre submarine: cum se folosesc torpilele, diverse metode de atac, cum s-a întâlnit cu trei distrugătoare și le-a scufundat, ba chiar și obiceiuri, tradiții și ritualuri de la bordul submarinelor. Dacă nu ai văzut niciodată siluetele acestor rechinii de oțel, o opțiune din meniul principal îl le arată, ba chiar îți dă explicații detaliate despre fiecare componentă. Odată încheiate aceste documentări, te așteaptă o minunată...

Viața la bord

După cum toată lumea știe, submarinele sunt nave speciale, având parametri și comenzi specifice. Atunci când vezi prima oară toate indicatoarele ai un sentiment de copleșire în fața unei asemenea complexități. Ciudat, doar e vorba de tehnica anilor 30'-40', nu de cea a submarinelor atomice din ziua de astăzi. Mulțimea de indicatoare pare de neînteleasă la început, dar după două-trei misiuni și îți rolul fiecărui buton. Cel mai important este panel-ul computerului care calculează traiectoria torpilelor. Deși este un panou ce începe pe tot ecranul, el mai poate fi folosit și atunci când privești prin periscop sau prin aparatul optic de pe puncte, adică atunci când te pregătești să lovești.

Alt obiect important este harța, aflată în mijlocul cabinei de comandă. Pe aceasta se trasează



ruta aleasă. Odată aflat în misiune, pe ea apar convoaiele detectate, cu tot cu direcția și viteza pe care o au. În plus, datorită măririi factorului de zoom, oferă o vedere „de sus” a situației într-o bătălie: ce distrugător este mai aproape de tine, ce direcție are sau cum îți dau târcoale bombardierele inamice.

Un panou important este cel cu indicatorile de viteza, adâncime, poziție etc. Deoarece aceste trei se pot activa și când ești pe puncte, la hartă sau privind prin periscop, aici apar informații specifice, de pildă cât combustibil mai ai la dispoziție, starea bateriilor sau a rezervelor de oxigen. Sunt lucruri aparent minore, dar care dictează modul de luptă în bătăliile dificile. Totuși, cel mai util aparat este „bathythermograph”-ul, un dispozitiv ce realizează un grafic al temperaturii apei în funcție de adâncime. La ce este folosit? Important de reținut este faptul că de la o anumită adâncime unde sonarelor navelor nu mai pătrund - aşa-numitul scut termic al submarinelor. Sub acesta ele se pot mișca fără a fi descoperite, apărând deseori de parte de locurile în care o multime

de distrugătoare patrulează. Urmează apoi scufundarea unora dintre ele, după care submarinul poate repeta această tactică. Bineînțeles, rezervele de oxigen și curent sunt esențiale.

Un alt instrument important este radarul. La începutul unei campanii acesta nu e disponibil. Odată cu trecerea timpului apare un model hăios - vede navele ca pe un fel de cutie mai mari sau mai mici. E folositor deoarece determină poziția acestora de la distanță

▲ Un rechin GATO disecat. „Bud” Gruner îl va explica la ce folosește fiecare compartiment.

Timurile verbului „a fi”: A FOST portavion, ESTE o torță plătitore, VA FI recompenzat prin medalii. ▶



Această victimă ancorată nu bănuiește ce i se va întâmpla în următoarele zece minute. Pentru că mai are și aiți prieteni, ordonați un „flank ahead”. ▶



Doi moștri marini, frica amiralității americane. Dar numai până acum... ▶



Acestă cușcă de metal îngustă este cabină capitanului. În afara de poza de familie și cea în costum de ofițer se mai găsesc dosare cu raportul tuturor misiunilor. ▶



Vânătorii agili au un sertar plin de medalii și clări pe ordinea de zi.



Hey buddy, you are next! Pe așa hartă realistă observă șipile grele de artillerie. lar urma ei proporțională cu viteza.

mult mai mari decât în cazul contactului vizual. Pentru bombardierele inamice ai un radar special. De obicei operatorul acestuia te anunță dacă ai inamicii aerieni, cu mult timp înainte ca aceștia să te poată vedea. Interesant și modul în care decurge scufundarea. Doar abia după ce ai coborât câțiva yarzi, puntea tunului e inundată. După alți yarzi în plus, mitraliera antiaeriană de deasupra chioșcului este scăldată de apă, toate ușile ermetice fiind închise. Până la o anumită adâncime mai pot fi folosite doar radarele și motoarele diesel. Singurul aparat care poate



fi folosit sub 50 de yarzi este binecunoscutul periscop.

În cazul în care îți-a fost lovit submarinul, echipajul va începe imediat reparații. Unele sunt dificile și sunt terminate „doar” în câteva ore. Altele doar la suprafață sau numai la bază. Toate defecțiunile îți pun bețe în roate. De pildă un motor avariat nu poate fi folosit, viteza de deplasare fiind mult mai mică. Bateriile pot scoate



▲ De această mă leagă cele mai multe amintiri plăcute.

atmosferă acide, care în acel spațiu strâmt nu sunt binevenite. Dacă rezervorul de combustibil este fisurat, vei lăsa o dărâu de motorină fix deasupra ta, iar inamicul, știind precis unde te află, te va urmări până te va scufunda. Cum această defecțiune se repară doar la suprafață, este clar că șansele tale sunt de unu la un milion de a învinge. La fel, periscopul nu se repară în adâncuri, ceea ce conduce la lansări arbitrate ale torpilelor.

Bineînțeles, căpitanul are propria lui cabină. Aici, alături de o fotografie de familie se află jurnalul navei, adică dosarul cu vapoarele scufundate: data, ora, tipul și tonajul. Sub acesta este nomenclatorul de nave ale marinei imperiale japoneze. În acesta sunt descrise vasele inamicului, de la cuirasate la transportoare mici. Fiecare categorie are mai multe clase care sunt descrise foarte bine:



◀ Chiar și cu pete de rugină designul navei este estetic.

viteză maximă, tunuri, lansatoare de grenade antisubmarin etc. Acest catalog poate fi consultat și de pe puntea vasului sau la periscop, pentru a identifica victimele înainte de a le distrugă. Oricum, echipajul se pricpe foarte bine la aşa ceva.

Alături de hartă se află cel mai drag aparat al submarinului: periscopul. Acesta are zgometul său specific atunci când se ridică sau se coboară. Fără el, explozioile mult așteptate ar fi fost doar auzite, nu și văzute. Ca și aparatul optic de pe punte sau luneta tunului, el permite mărire imaginii de maxim optri.

Pe lângă aceste panouri unde comanzi așa cum dorești, mai există și interfon, pentru a da ordine echipajului. Astfel, ordoni trecerea pentru vedere pe timp de noapte, iar toată încăperea e iluminată în roșu. În cazul întâlnirilor periculoase este potrivit să mergi cât mai liniștit - e Silent Hunter, nu? Viteză se reduce la o treime, iar toti oamenii nu zic nici pâs. Din pă-

▶ În caz că nu manevrezи cu atenție, atunci o să „pătrunzi în adâncuri” în acest mod.



▶ Porturile sunt „condimente” din belșug cu ținte usoare. Pentru un „prânz copios” mai trebuie munitii din greu.



cate, torpilele nu sunt încărcate. Pentru a-i păcăli pe cei de la suprafață, ordoni „Jettison Debris”, adică lansezi păuri, haine, lemne și combustibil. Distrugătoarele vor crede că te-ai scufundat și te vor părăsi. Astă numai dacă le arunci cum și când trebuie. Tunul și mitraliera antiaeriană pot fi încredințate căte unui marină, care le va folosi mai bine sau mai rău - depinde de experiența sa.

Dar viața la bordul unui submarin nu e numai între peretii de oțel. Odată urcat pe punte ai impresia că ai pășit în altă lume. Motorul duduie liniștit, iar în spate se observă urma lăsată de vas. Așa



Un scurt moment de respiro la suprafață, în care se poate vedea destul de clar potcoava cea aducătoare de noroc.

iar odată cu schimbarea navelor poți alege echipaje mai experimentate. Acest mod de joc se recompensează prin medalii și citații de onoare ale marinei, ba chiar și a președintelui.

Dacă nu vrei să aștepți patrulele relativ lungi, atunci optează pentru misiuni singulare. Acestea sunt câte frunză și iarbă: istorice, speciale sau întâlniri cu patrule, convoaie sau chiar nave grele.

Așadar, față de alte simulațioane de submarine, Silent Hunter 2 oferă multiple moduri de abordare a misiunilor, fiind cel mai complet joc până în clipa de față.

cum am spus, SSI nu uită nici un amânunt: cerul nu este jumătatea albastră de sus, ci are diferite culori pentru diferite momente ale zilei. Luna nu este vizibilă doar noaptea, iar unele zile sunt se-nine, altele cețoase. Pe vreme urâtă vezi numai nori, iar marea este agitată. Grafica poate concura cu succes cu orice simulator de avioane de la acea vreme (1996).

Dacă lași reveria la o parte și revii cu picioarele pe pământ - adică în submarin - poți să folosești diverse „unelte ajutătoare” aflate pe puncte. Unul ar fi aparatul optic care mărește de maxim opt ori, fiind folosit și pentru a torpila de la suprafață. Dar cel mai simpatic este tunul. Acesta poate fi trecut pe modul automat sau manual. În primul caz, de el se ocupă un marină, care deschide focul doar sub 7000 de yarzi. Si chiar dacă e veteran, de multe ori face greșeli fără a învăța din ele. Dacă nu-ți place să aștepți până ajung torpilele la țintă, atunci selectează muniție infinită, încărcarea rapidă a acesteia, și inamici slabi. Vei

putea scufunda sute de vase cu tunul - inclusiv distrugătoare, convoaie sau chiar nave grele ancoreate - dar nu vei avea parte de adevărată plăcere a jocului.

Paralizând transporturile japoneze

Când au atacat Pearl Harbor în 7 decembrie 1941, japonezii stăpâneau jumătate din oceanul Pacific. Viața acestui vast imperiu era menținută de simple vase comerciale. Neglijate de niponi, cele 57 de submarine din baza din Hawaii au fost folosite la început în misiuni de cercetare. Dar căpitanii lor au arătat că acestea merită mult mai mult, atacând îndeosebi nave de transport. Datorită succeselor reputate, noi tipuri de submarine au fost puse în fabricație, numărul acestora ajungând la 288 în 1945. Ele au scufundat 4 861 300 tone, adică 54.64% din totalitatea navelor japoneze.

Pentru a fi în mijlocul acestor distrugeri poți selecta o campanie. Echipamentul va apărea gradat,



După ce luăm o gură de aer...

În rest, să auzim numai de tonaje cât mai mari!!

Generalu'

...și ne pregătim voioși de o nouă misiune



Dacă faci exces de zel rămâi fără combustibil și ajungi să fi remorcăt de nave de tipul celor care le vănezi.



Nota LEVEL

Producător: SSI

Distribuitor: Mindscape

Hardware: 486DX/66, 35MB HDD

8 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: MS-DOS

79

/100



In Civ ai dezvoltat civilizații, în Colony ai pus piciorul în America, iar în Pax Imperia sau Orion ai cucerit stele. Dar să fim sinceri, de fiecare dată ai construit imperii. Dacă vrei să-ți satisfaci cu adevărat dorințele de expansiune, lasă toate celelalte jocuri și apucă-te de Imperialism.

Când am auzit de SSI, gândul m-a dus la Panzer General. Aha - mi-am zis - aceștia vor oferi o mulțime de bătălii de n-o să mă plăcătesc. Apoi am citit o scurtă descriere. Era vorba de secolul 19,



sau mai exact de perioada 1815-1915. Ani care au fost o puncte între stările permanente de război și pacea (cel puțin militară) din zilele noastre. Ani în care a apărut conștiința națională și revoluțiile datorate ei. Elocă în care apare cuvântul „industria” și apar multe invenții și inovații. Perioadă care începe cu folosirea majoră a lemnului și se termină cu utilizarea otelului. În 1815 motorul cu aburi nu reușea să urce dealuri. În 1915 automobilele erau deja o industrie. Armamentul cunoaște și el revoluții. Astfel, la început cavaleria ataca la sabie infanteria dotată cu muschete, iar tunurile erau din bronz. La sfârșit apar tancuri

Imperialism

Acest joc este prima creație a celor de la Frog City, o firmă care abia a luat naștere. Cu toate acestea jocul este o reușită!

ce luptă contra mitralierilor, iar artileriile au piese ghintuite din cel mai bun oțel.

Pornind aproape de la zero

La început ceea ce deții nu se poate numi industrie, ci modeste ateliere meșteșugărești. Însă problema lor este că nu au materii prime la îndemână. Acestea pot fi obținute prin comerț sau prin exploatare resurselor proprii. Simplu de spus, dar greu de realizat, pentru că ambele metode sunt relativ complicate. În joc sunt șapte puteri mari (tu conduci una din ele) și săisprezece țări mai mici. În mod obișnuit cele mici oferă materii prime și cumpără produse finite de la cei mari, deoarece n-au industrie prelucrătoare. Ca să-ți faci din o țară mică un furnizor oficial, trebuie mai întâi să construiești un consulat comercial. Apoi, turul următor stabilești cu ce procent îl cumpere sau îi vinzi peste valoarea pieței.

După alte ture, în care ai făcut afaceri cu ei, urmează să-i fii „favorit trade nation”. Dacă îi neglezi, acest avantaj poate dispărea. Pentru a îți-l întări poți să construiești o ambasadă, dar e foarte scumpă: 5000 de unități monetare, de zece ori mai mult decât un



▲
După lupte îndeinate, care pot dura uneori ore întregi, steagul victoriei se ridică printre tunuri și ruine.

imperialism e prima creație a celor de la Frog City, care au început cu dreptul.

◀ 1882, Europa. Cele mai mari șapte puteri pornește o competiție industrială și militară pentru a „luă fată” celorlalte.



Cam așa arăta România prin anul 1882: o mică națiune înconjurată de mari imperii.



consulat comercial. De aceea e indicată fixarea pe anumite țărișoare care exportă materiale prime deficitare tăie. Acestea se află ușor, în meniu full-screen al diplomației te duci pe tabelul de informații generale și apeși pe butonul cu vasul comercial, situat în partea de jos în mijloc.

Odată construită ambasada, înaintezi un tratat de neagresiune ce va fi repede acceptat. Astă pentru că marilor puteri le stă în obi-



cei să-i cucerească pe cei mici. Atunci când crezi că ai șanse, poți cere ca acel ținut să devină o colonie de-a ta, și astfel cine o atață va avea de-a face cu tine. Odată ce te descurci bine în politica externă primești ca dar un investitor străin. Aceasta cumpără teren în țărișoarele în care ai relații de neagresiune, urmând ca pentru materiale prime extrase și vândute să primești o parte consistentă (din păcate, aşa se tot întâmplă pe la noi și în ziua de azi). Avantajele „investitorului” sunt mari, dar din păcate poți avea numai unul, aşa că folosiți-l pe terenuri ce oferă materii scumpe (mine de aur sau diamante și perfect).

Seală metodă de a avea materii prime este dezvoltarea căilor de comunicație. Automobilul apare doar la sfârșitul perioadei respective, și doar ca privilegiu al



celor bogați (așa a ajuns și pe la noi). Așadar calea ferată este mijlocul de transport folosit. Pentru cei care nu-și pot permite un bilet de tren, drumurile de fier oferă clasa opt de confort, unde călătoresc în aer liber, fără ferestre sau acoperiș deasupra capului (mă gândesc cu groază la ierni ca aceasta). Cinstiți, șefii de stație recunosc că unii pasageri nu ajung la destinație, mai pică pe drum din astfel de „vagoane”. Lăsând gluma la o parte, observăm că ingerinii construiesc liniile de fier ce unesc orașele importante cu depozitele care colectează resursele extrase în imprejurimi. Apoi acestea sunt transportate prin rețea de comunicații în capitală. Porturile se asemănă de depozitelor, dar ele nu trebuie conectate la rețea de drumuri și oferă și hrana. În schimb, trebuiese construite pe târmuri sau pe fluviu controlate până la vărsarea în mare, și costă mai mult (3000 de dolari față de 2000 pentru depozit). Dar dacă sunt destinate industriei, nu înseamnă că și ajung în mâinile ei. Pentru aceasta trebuie să dați ordine din meniul full-screen „transport ledger”. Pentru a face față cerințelor crescănde ale industriei și nevoie de mai multe vagoane.

De la potcovărie la coloși industriali

Ceea ce primești la început se poate numi cu bunăvoie fierării. Aici se folosesc o moară de apă, dincolo se pun cercuri la roți pentru cărujă, iar în altă parte doi muncitori cară căte o scândură. Așa ceva se întâmplă la bunicu' la țară, nu are cum să fie baza unui imperiu. Incredibil mi s-a părut

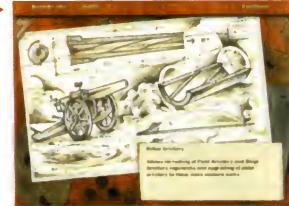
cum asemenea ateliere pot fabrica o unitate de echipament militar. Speranța mi-a dispărut brusc când am văzut că de fapt sunt necesare două pentru a forma un detașament militar. Așadar îmi trebuiau multe secole pentru o armată mai bine dotată. M-am bucurat în schimb când am observat că la fiecare upgrade capacitatea de producție crește. Dar și costul modernizării crește direct proporțional. Oricum problema cea mai mare rămâne furnizarea materiilor prime, acestea nefiind chiar aşa ușor de extras, trebuindu-și unități civile pentru aceasta. Prospectorul caută prin dealuri și munți minereuri de fier, cărbune, aur și



diamante. Odată acestea descoperite, vine rândul minerului să sape o mină, după care poate lucra în altă parte. Apoi ingerinul va construi căi ferate, depozite sau porturi prin împrejurimi. Tot el construiește și forturi ce ajută armata la apărarea unei provincii. Interesant este că la început nu poate construi pe mlaștini, dealuri sau munți, dar odată cu achiziționarea unor brevete aceste restricții dispar pe rând. Fermierii construiesc grădini de meri sau fac lucrări funciare pentru a mări

Pentru fanii războiului, tunurile ghințuite vor lovi mai departe cu o putere de foc sporită.

Oare o fi frig acolo de-și ține pălăria pe cap?



Pe atunci locomotivele Diesel-electric nu aparuseră, iar cele cu aburi scoateau mult fum. Totuși multe gări ar putea fi invadabile pe această.



Pentru militariști nu lipsesc cadourile. De pildă acest călăreț cu o uniformă mai rar întâlnită.



producția de grâu și bumbac. Crescătorii de animale fac ferme de vite ori țarcuri pentru oi. Mai poți avea săptămână de lemne ce folosește la exploatare forestiere mai productive. Mai târziu apar sondorii, care extrag petrolul. și acestora prospectorii le indică unde se găsesc depozitele de petrol, adică prin unele zone desertice, mlaștinoase sau de tundră. Toate aceste unități civile pot fi instruite în universități. În afară de miner, fermier, ingerin și prospector, ceilalți apar numai în urma cumpărării unei tehnologii. În plus, prin apariția unor noi mașini și tehnologii, ei pot amplifica extracția materiilor prime. Bineînțeles, prețurile cresc vertiginos cu atât cu cât noua producțitate va fi mai mare.

Odată ce acești civili își termină treaba în propriul teritoriu ar fi bine să le dai de lucru și prin alte regiuni. Mă refer aici la cucerirea țărilor mici, o soluție la ofertele instabile de materii prime. Așadar, la începutul jocului e recomandabil să alege o țară care se învecinează cu mai multe puteri mici. Inițial, o mare putere are opt provincii, iar una mică doar patru. Odată cu anexarea acestora și exploatarea terenurilor lor apar mai multe materii prime, dar nu vor fi în cantități echilibrate. Astfel, după ce aveam 24 de provincii puteam extrage anual 28 tone de cărbune și doar 8 de minereu de fier. Deci 20 de tone de cărbune erau în plus, trebuia să aștepț mila celorlalți pe care i-am crăut din cauză că erau mai greu accesibili. Așadar viitoarele victime trebuie alese cu grijă...

Pentru prosperitatea imperiului tău ai de-a face cu o sumedenie

de produse, prelucrate în platforma industrială din capitală, fie cărei fabrici trebuie să-i două tone de materie primă pentru a scoate una de produse finite. Astfel, cu o tonă de cărbune și alta de minereu de fier obții una de oțel. Două de acest fel sunt necesare pentru a produce o unitate de echipament militar sau de utilaj pentru upgrade-uri. În schimbul lănnii sau bumbacului primești stofă, din care se fac ulterior cămăși. Din bușteni se fabrică la alegere hărție sau scânduri. Ultimele sunt folosite pentru producerea mobilei.



Mai dificil este cu flota. Aceasta este de două feluri: militară și comercială (e necesară comerțului extern). La început ai două tipuri de nave pentru fiecare gen. Apoi, odată cu descoperirea zburătorilor, a carenelor de oțel etc., apar modele mai performante. Fiecare tip de vas are nevoie de anumite materiale pentru a fi construit. Dacă pentru fregate și nave de linie sunt necesare scânduri și pânze, la cele cu zbaturi ai nevoie de cărbuni, iar ultimele necesită oțel în cantități mult mai mari. Oricum, pentru calitățile oferite, prețul mi se pare mic.

Să trecem la lucruri mai serioase: războaiele

Până acum SSI a adus concepții noi în simulările câmpurilor de luptă. Imperialismul nu le preia, ci introduce altele noi. De pildă filozofia sub care sunt private unitățile militare și rolul jucat de ele. Astfel apar trupe de „militie”, care apără numai provincia proprie. Totuși ei apar automat în garnizoana respectivă și sunt mai mult enervanți decât



► Mă pregătesc să-i cucereșc capitala. Deși o grămadă de tancuri și artilerie grele au fost alese, numărul lor tot mi se pare mic.

periculoși, deoarece sunt cele mai slabe trupe. Dintre trupele regulate, infanteria ușoară și cea mai vulnerabilă, dar și mai rapidă decât celelalte. Are totuși avantajul armelor moderne care apar mai întâi pentru ea, și apoi pentru celelalte trupe. Așadar pentru câțiva ani are posibilitatea de a trage de la distanță în trupe din clase mai puternice. Infanteria obișnuită, sau „regulars” sunt baza armelor moderne (vă reamîntesc, în joc, tancul nu apare cel mai devreme decât prin 1880). Ele sunt cele mai avantajoase sub raport calitate/preț. Folosind aceleași arme, dar fiind mult mai bine antrenate, trupele de grenadieri, găzii sau mitralieri (infanteria grea adică) sunt cele mai bune din acestă categorie, dar și cei mai scumpi.

Cavaleria are o mare mobilitate, dar lovește la distanțe mult mai mici decât celelalte trupe. Este împărțită în grea și ușoară.

Artilleria folosește la a lovi la distanțe foarte mari, fiind și ea de două genuri. Cea grea este ideală pentru defensivă. În formarea celei ușoare se folosesc cai, ceea ce o face să fie mai rapidă decât infanteriștii. Cum, spre deosebire de cea grea, poate trage după ce a mutat, fiind perfectă pentru scopuri ofensive.

Din punct de vedere al armamentului, jocul e împărțit în trei perioade: 1815-45, 1845-80, 1880-1915. Pentru fiecare perioadă apar invenții care oferă arme mai perfecționate. De remarcat că nu toate trupele vor beneficia de avantajele științei simultan. În ultima perioadă apar tancurile și mașinile blindate, care trag la distanțe mult mai mari decât infanteriștii. Oricum, după ce joci Panzer General acestea își devin trupele favorite.

► Acest joc nu este recomandat celor de la Green Peace. Uite domnule cătă poluare!



► Patru voluntari militari, ușor de omorât după ce vor scoate capul din tranșee.

Un aspect important în bătălie este modul sub care acesta a fost gândită. Astfel, dacă o unitate nu a lovit în turul său va deschide focul în orice adversar care-i apare în zona de tragere, fără ca acesta să o ia în întări. Este ceva asemănător cu seria UFO și X-COM, dar în acest caz nu trebuie să mergi mai puțin cu trupa respectivă pentru a avea acest avantaj. Apare așadar necesitatea folosirii artileriei, care „julește” bine orice trupă ce are curajul să treacă prin ploii de obuze. Atunci când calculatorul se apără și are în componență așa ceva nu va mișca nici un deget în atac. Așadar poți să-ți ordonezi trupele cum vrei, chiar să le aduci lângă zona de sub controlul adversarului, colorată în roșu. Apare, evident, selectarea unor trupe de sacrificiu, - SSI recomandă infanteria și cavaleria ușoară - care vor atrage focul inamicului asupra lor. Odată ce computerul va lovi cu tunurile grele, e necesar să i le doborui cu artileriile tale ușoare. Acestea trag la distanțe mai mici decât suratele lor mai mari, dar compensează acest dezavantaj printr-o mobilitate bună. Cum fără piese grele inamicul ieșe la atac, e recomandabil să ai la rândul tău unități defensive bune, adică artileriei puternice și infanteriști.

Interesant este că la o trupă atacată apar nu numai morți, ci și soldați care se simt speriați și rătăciți (nu în tranziție, ci în război). Aceștia nu participă la atac, iar când din toată unitatea au rămas numai ei, fac frumos stânga-mprejur și se retrag cu toată viteza. Pentru a le da un sens în viață (acela de a ucide pe inamicul indicat de superiori), primești cadou un general. Acesta apare numai dacă ai armate mari de co-



► Trupe destul de puternice pentru a cuceri trei provincii într-o tură. Deși la astăzi bani aş putea sta liniștit...

mandat (normal, nu se încurează pentru unități mai mici și puține). El nu are putere ofensivă, dar odată ce a „cântă” la urechea unei trupe o parte din debusoalații ei revin la normal. În plus el apreciază cel mai bine garnizoana provinciei pe care vrei să o cuceresti.

Bineînțeles că puterea de atac, rezistența la focul inamicului și moralul depind de experiența trupelor. Acesta e reprezentată prin numărul de medalii deținute. Acestea se primesc în urma a trei vic-



torii sau a cinci înfrângeri, chiar dacă unii au luptat până la penultimul om și ceilalți au jucat table în linia a doua. După ce cucerestă prima putere minoră, ministerul de război te felicită și îți anunță faptul că barăcile vor fi împrejmuite cu un gard (până atunci erau sat fără câini?) și unitățile vor avea pentru început o medalie. A cuceri provincii mărunte și relativ ușor, armata cu o artillerie grea și doi reguli făcând față cu brio trupelor de „miliție”. Important de spus e că fiecare țară, chiar și cele mici, au regiuni ce sunt la început nefortificate și provicia în care se află capitala care e împrejmuită de ziduri. Acestea oferă protecție aproape totală trupelor din linia a doua, numai artillerile putând trage pe deasupra lor. Totuși unitățile astfel apărate nu pot lovi, ceea ce dă avantajele mari atacatorului. Pentru a se apropia de inamici,

apărătorii pot ieși doar pe o singură poartă, îngheșuiala din jurul acesteia fiind de multe ori foarte mare. Atacanții n-o pot folosi, ei trebuie să aștepte distrugerea zidurilor de către artillerie sau saboitori. Ultimii nu sunt folosiți prea des, deoarece sunt mult mai scumpi decât artilleriile și nu au putere ofensivă. Ei săpă tranșee folosite doar de infanteriști și distrug fortificații. Pentru că durează mult până fac o rețea de tranșee și dacă ești un pic grăbit poți cucerii liniștit, dar cu armate mai mari.

De loc neglijate au fost activitățile flotelor. Acestea pot să patruleze într-o mare pentru a intercepta orice navă care i se pare suspectă. În cazul războaielor cu țări de peste oceane, ele fac blocade împotriva comerțului extern sau a transportului naval intern. Tot ele asigură sprinjeni pentru debarcarea trupelor terestre, dar sunt în acest caz sunt vulnerabile. În caz că sunt avariate, singurul mod de a le repara este doar în porturi. Dacă nu sunt atacate pe parcurs, au șanse să devină ca noi, altfel ajung hrană



la pești. Ca și la trupele terestre, atunci când faci mai multe nave primești un amiral. Acesta nu vine cu mâna goală, ci cu cea mai puternică navă pe care o cunoști, o navă de linie, un „Advanced Ironclad” sau o periculoasă „Dreadnough”.

La cucerit ... înainte!

Desigur, tot ce ai citit mai sus și-a deschis poftă de anexat, dar și-a arătat că de complex este acest joc. Nu vă impacientați, gradele de joc sunt bine diferențiate: introductiv, ușor, normal, greu, sau aproape imposibil. Într-un joc introductiv primești civili și flotă

Soldați, perioada
păcăli a trecut! Ori
iuptăți până la
moarte ori aveți
de-a face cu mine!!



„Automobil”? Fără aerodinamică, fără dispozitive electronice, doar caroserie de lemn și transmisii prin lanțuri? Dar tancurile atunci cum vor fi?

comercială suficientă, stocuri mari, ba chiar și o fregată. Inamicii sunt foarte timizi și ai șansă foarte mari să termini jocul în 1845 sau 1855, cu alegerea ta în consiliul guvernatorilor. Pe nivel ușor nu mai e chiar aşa de simplu: nu ai mineri și fermieri, flota comercială e foarte mică. Celealte mari puteri sunt puțin cam agresive, dar rămân ușor în urmă. Pe nivel normal trebuie să găsești un loc pentru amplasarea capitalei, iar modelele atelierele meșteșugărești trebuie construite.

Dar, în afară de mult gustatele moduri campanie și joc multiplayer, ai posibilitatea de a te antrena în tutoriale sau de a conduce imperii în perioade istorice cheie. Astfel poți ajuta Franța să-și revină după înfrângerea lui Napoleon. Sau să ridici Prusia de la o putere mărună la un temut imperiu. Ori să participe la competiția navală dintre Anglia și Germania de dinaintea primului război mondial. Vă asigur că de puține ori vi se va spune că e un nivel ușor. În schimb cel „night-on impossible” apare des.

Acestea fiind spuse, vă urez tuturor să aveți un imperiu prosper, viguros și mult mai puternic decât orice imperiu de până acum.

Generalu'



AI grijă de provincii?
Atunci nu ai decât
să asisti la
dezvoltarea lor.

Nota LEVEL
Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Mac OS

78 / 100



Pax Imperia: Eminent Domain

Un joc care-l face pe Master of Orion II praf... stelar



i s-a reprosat vreodată că „nu știi pe ce lume umbli!”, „parcă n-ai trăi pe pământ!” sau „ai picat de pe altă planetă?”? Dacă da, și ai sănge de alien în vine, THQ inc. vrea să te simți ca acasă în acest nou produs. Oare în ce constă farmecul unui joc de strategie? Orice gamer care a ales acest gen îți va răspunde: „la început ai un



„Paisajul cosmic” este foarte bine realizat, planetele având culori apropiate de cele reale.

domeniu (n.r. atenție la titlu!) foarte mic, aproape inexistent. Apoi totul devine o întrecere de a deveni cât mai bine dezvoltat, cât mai puternic, într-o competiție în care toți au pornit de pe picior de egalitate. Sarcina ta este de a

ajunge mult mai bun ca ei, și apoi să-i învingi, lucru foarte greu dacă n-ai cățiva ași în mâncă, adică unități mai bine antrenate și echipate.” Primul ar fi ca experiența trupelor să crească în timpul bătăliilor, aşa cum se practică în Panzer General. Dar cel mai spectaculos este ca, în urma dezvoltării tehnologiei, să-ți depășești dușmanii cu secole. Dacă în Civilization nivelul de dezvoltare al științei și tehnologiei stăpânește de tine era modest, în jocurile de strategie spațială acestea au explodat pur și simplu.

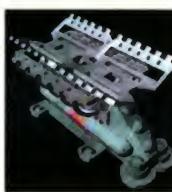
Pornind printre stele

Dată ce jocul mi-a fost încredințat, l-am instalat pe nerăsuflate. Din start impresionează prezentările firmei producătoare și ale realizatorilor fundalului muzical cu un sunet care amplifică expresivitatea animației, dar partea interesantă abia urmează.

În demo, un transportor vechi este atacat de pirati. Căpitânul reușește să îi distrugă folosind un armament destul de evoluat pentru o navă așa de pătrăoasă. După aproape un an de colindat printre stele, nava este capturată de o gaură de vierme. Deși încarcă naveta de salvare, echipajul nu scapă. Un



Deși, luptele nu sunt ușoare nici pentru navele urlașe...



Una dintre cele mai temute arme.

text face rezumatul următorilor doi ani în care noua descoperire pune față în față toate speciile inteligente ale universului. Concluzionând „cutia Pandorei a fost deschisă”, ești trimis prin „worm-hole”. La capătul ei vezi sute de nave, unele dintre ele explodând. Muzică trepidantă și puțin tenențiosă. Extraterestrii te amenință sau îți zămbesc neîncrăzitori. Zgârăie-nori distruși.

Si dintr-o lumină puternică apare titlul: PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN. Deodată se face liniste. Apare un meniu care îmi oferă șansa unui joc multiplayer. Prefer totuși unul simplu. Aleg un extra-



Misiunile de bombardare din spațiu au fost întotdeauna mai ușoare.

terestru despre care se spune că are talent în cercetare și construcții. Curios, mă uit la „design”. Mi-a fost greu să mă hotărasc ce abilități să aibă rasa mea. Să fie prezicătoare? Să trăiască oriunde, chiar și în vid? Sau la orice temperatură? Să se descurce mai bine cu banii sau să se înmulțească mai repede? După ce am stat un sfert de oră să mă hotărasc a urmat alegera



Nu toate planetele au cerul albastru... altele nici nuparospitaliere.

steagului și a navelor. Steagul e mai mult un simbol decât un standard. Navele sunt desenate pentru toate gusturile, de la cele cu forme rotunde sau pătrate până la cele sub formă de gândaci sau insecte uriașe.

Pentru tot parcursul jocului, muzica este în ton cu feeling-ul acțiunii. Rareori e întreruptă de o voce feminină ce anunță calm ce s-a mai descoperit sau construit. Mesajul apare undeva în partea de sus a ecranului, și durează până la apariția altuia. Cind am de făcut lucruri ce necesită mai mult timp



Ca la fiecare început de joc avem mai multe posibilități de setare.

de gădire reglez ca acțiunea jocului să curgă mai încet. După care o setez iarăși mai repede...

După ce mi-am făcut o flotă puternică m-am dus la bătaie. O muzică trepidantă a luat locul celei relaxante. După un scurt mesaj „All crews to battlestations” am intrat în miezul problemei. Harta bătăliei avea ca fundal vechiul simbol al piraților, un craniu peste două oase încrucișate. La nici un alt joc din aceeași gamă n-am văzut aşa de multe opțiuni folositoare. Astfel, poti alinia flota în linii orizontale, oblice sau verticale, pentru a lovi adversarul cu cât mai multe nave deodată.



Deoarece în față se pun cele mai multe arme, poți să întorci această parte spre inamicul care te deranjează. Navele mai sensibile pot fi escortate. Fighterii au opțiuni speciale, ca de pildă să protejeze o parte a flotei sau să fie rechemați, de pildă pentru reparații. Pentru a scăpa de grija lor (nu neapărat pierzându-i) selectezi modul „auto-launch”, și portavionul îi va folosi căt mai bine.

Pentru că a cîrmi o națiune din viitor e greu (miniștrii României de azi spun că nici acum nu e ușor).

Cum se conduce un imperiu stelar

Cel mai important lucru demn de a fi remarcat sunt meniurile. De fapt nu sunt meniu propriu-zise, ci liste pe care le ordonezi după ce atribui și se pare mai important.

În principal sunt patru domenii de supraveghet. Cel mai important este controlul flotei stelare. Acesta are două ramuri: navele gata construite sau cele aflate în producție. Pe flotele existente poți să le ordonezi după nume, număr de nave și forță de atac. Navele se unesc simplu, cu clic dreapta. Când vrei să le inspectezi separat, o listă alăturată dă explicații despre fiecare: tip, putere, experiența echipajului, și care este starea ei.

Lista sănăierelor este ordonată după nume, starea navei, tipul navei aflată în construcție sau cât a fost construit din aceasta.

Domeniul meu favorit este cercetarea. De ce? Pentru că aici se găsesc toate minunățile ce-mi fac imperiul mai sănătos și, de ce nu,



Fighter ca fighter, dar ce blindaj tare curios mai are!



Orachetă subțiri...



...și o urmășă de-a ei.



Racheta asta e cam subțire, dar cercetă una mai „solidă”



Nu e o simplă țeavă, dar sunt tunuri mult mai bune ca el.

Etag cu etaj planificata mea a construit acești zgâruri-nori până-n vârful monitorului

mai frumos. Dar am și de așteptat o groază de timp. Primul subdomeniu ar fi cel al armamentului, nu-i aşa? Acesta conține patru genuri: energetice (de tip lasere) - EW, proiectile (tunuri, în limbaj popular) - PW, bombe pentru colonii - PB și bineînțeles rachete - LRM, XRM. Modelele de la început au putere de foc, rază de acțiune și precizie mică. Cu trecerea timpului apar modele mai dezvoltate, care îmi dau fiori numai cum le văd (mă liniștesc repede, doar eu le folosesc

primul, nu?). Astfel, dacă primele rachete (LRM) se încarcă foarte greu și sunt cam subțiri, modelele evolute (XRM) lovesc de la distanță extrem de mari, și sunt mai mari în diametru decât în lungime.

La subdomeniul scuturi avem genuri ce se repară automat sau ecrane energetice. La primul tip, modelele refac carnea navei cu capacitate ce nu depinde de grosimea blindajului (reconstruiesc ship hull-ul). Dezvoltarea lor conduce la capacitați mai mari de reparare în perioade mult mai dese. Ecranele magnetice reduc un anumit procent din loviturile primite, cu excepția rachetelor. Nu vă speriați,

cel mai slab absoarbe „doar” 45%. Așadar e invers ca în Orion, unde scuturile scădeau din focul adversarului o anumită valoare iar dispozitivele speciale reparau procentuale.

Alte accesoriile importante se descoperă la domeniul numit simplu ship. Aici dezvoltă sisteme de contramăsuri pentru rachete, sisteme de urmărire și ochire și bineînțeles motoare stelare. Ultimile sunt de două feluri: pentru deplasări interplanetare și pentru manevre din timpul bătăliei. Ca treaba să fie puțin complicată acestea deservesc câteva clase de nave, iar unele modele oferă bonusuri de apărare, dar au viteze mai mici.



Dacă transportarea n-ar fi, imperiul nu s-ar mai clădi și jocul ar avea de suferit. Aș că e bine ca de început să-ți stabilești bine strategia și să ști ce ai de făcut.

Pentru colonii descoperi o mulțime de clădiri, fiecare dintre acestea folosind pentru a crește populația sau a mări capacitatele de construcție, cercetare sau spionaj.



Subdomeniile spațiale și alte tips-uri

Nu lipsit de importanță este subdomeniul spațial. Aici se proiectează fighteri ce vor dota portavioanele (portnavele sau portspațialele sună cam ciudat, de aceea folosesc termenul acesta învechit). Aici, creatorii jocului au dat dovedă de multă fantezie, vânătorii fiind foarte numeroși chiar și pentru cele trei clase: ușori, medii, gri. Pe lângă aceștia mai sunt structuri orbitale pentru apărare planetelor. De pildă avem lansatoare de rachete, stații de luptă ce lovesc cu armă non-rachetă, și bază de vânători. Toate dispun de ultimul echipament cercetat. Se mai pot descoperi o mulțime de mine, de la cele care explodează numai dacă sunt lovite, până la cele invizibile sau care simt prezența inamicilor.



▲ Pe aici ieșeau fighterii din portavion. Până acum...



▲ Inteligenții și răzbinoi-ci? Sunteți pe gustul meu!



▲ De la primele modele armele PW au aluri agresive

◀ Ușoară misiune de bombardament, după una grea cu alte curărate.

Pentru a nu trimite flote neexperimentate în luptă există posibilitatea de a le antrena în academii orbitale. Bineînțeles, acestea nu există fără sănătore spațiale, care evoluază de la simple schele la uriașe uzine-sateliți. Tot în subdomeniul spațial se descoperă sistemele speciale ale navelor, în general cele de reparat sau de deminat.

Un domeniu important îl reprezintă afacerile externe. Relații cu alte imperii pot fi doar de război, neutralitate sau alianță.

Deși sunt puține, ele oferă multe posibilități. Astfel cu un aliat se poate face un troc care poate cuprinde planete, nave, tehnologie, informații despre sisteme



ne vezi toate planetele descoperite. Diverse butoane introduc sau scot din lista planetelor pe acelea colonizate sau nu, pe cele bune, normale sau cu condiții dificile de locuit.

Lumile întâlnite în Pax Imperia

În Pax Imperia, un sistem solar conține maxim săptănele și este legat prin găuri de vierme cu maxim patru alte sisteme. Cum nu se poate merge decât în sistemul alăturat celui colonizat, rezultă că cele mai expuse planete sunt cele de la frontieră. Si cum pe acestea abia s-a aterizat, ele sunt cele mai vulnerabile.



Nu pare prea prietenos alienu' asta.

Potențiale surse de putere, planetele nelocuite diferă unele de altele prin căt de repede se pot înmulții colonizatorii săi și căt de mulți poate avea. Odată ce transportorul spațial și-a făcut datoria, apar alte cifre care arată capacitatea de producție, cercetare și spionaj, precum și banii obținuți din urma comerçului. Pentru că jocul este real-time ar fi enervant

să cauți fiecare planetă pentru a-i spune ce să construiască atunci când ai cu zecile. Foare inspirații, creatorii jocului au făcut mai multe liste cu ordinea de construcție. Acestea, numite „proiecte”, dau posibilitatea dezvoltării rapide sau urmăresc în mod special populația, finanțele, spionajul ori capacitatea de construcție. Dacă ai idei interesante, poți să-ți faci propria listă de construcții. Pentru a-ți ajuta planetele, poți să le dai o parte din banii colectați.

Alte meniuuri ce se întâlnesc mai rar sunt cele pentru vizualizarea suprafeței planetei și cel pentru proiecțarea unor noi tipuri de navă. Odată cu descoperirea noilor tipuri de arme poți să-ți construiești flote mai puternice sau să îți le upgradezi pe cele vechi. Pax Imperia oferă săse tipuri: transportor de coloniști, ceretaș, distrugător, crucișător, curierat și portavion. Interesant este că armele se pun numai în cele patru părți și că dacă ești nehotărât, odată apăsat butonul „auto” calculatorul echipează cum crede el mai bine.



Oare cum li se numesc planetele lor, sărăci?

Aspecte rătăcite în „găuri negre”

Cu toate lucrurile bune spuse mai sus, Pax Imperia are și câteva neajunsuri. Cel mai important este lipsa unui transport de coloniști de pe o planetă plină pe una care de-abia a fost preluată. E păcat, deoarece prima genă de locuitori, în timp ce a doua are mare nevoie de ei. Legată de acesta e lipsa unei ocupări a planetelor inamicalor. Nu le mai poți prelua cu industrie, trebuie să o distrugi complet și să o colonizezi de la zero, și dai de necazul mai înainte amintit.

În altă ordine de idei, în bătălii flotile nu prea se descurcă singure să se miște unele printre altele, lucru enervant când din zeci de nave doar câteva sunt în linia întărită.



▲
Nu este nici o hartă la televizor, este proprietății tău Imperiu schematicizat.



▲
Lansator de rachete? Nu, dispozitiv special.

Oricum, aceste lipsuri nu încetinesc prea mult ascensiunea proprietarului tău imperiu. Totul este să-ți pui în valoare calitățile de strateg militar și economic.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: THQ inc.

Distribuitor: THQ inc.

Hardware: Pentium 75,

16 MB RAM;

2 x CD Rom

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

85

/100

Constructor

Deși acest joc vă oferă șansa de afirmare pe plan economic, și dreptul de viață și de chirie asupra personajelor, va trebui să știți ceva despre gestionarea banilor și luptele de stradă. Sunteți în stare?

Străzi, doi sau mai mulți concurenți, o primărie și chiriași reprezintă lumea în care aveți ocazia să vă faceți un renume și să învingeți concurența din toate punctele de vedere: al banilor, al chiriașilor și clădirilor pe care le veți construi.



O lume pustie, la început, pe care aveți puterea să o transformați după bunul plac.

În funcție de pricoperea voastră și de nivelul de dificultate la care vreți să jucăți dispui de 5 cadre: câmpie, orășel, malul unui râu, mediu urban dezvoltat și junglă. Pe lângă jocul propriu-zis, de construit, nelimitat din punct de vedere al timpului (numit: Build, build, build...) puteți opta pentru unul din cele 4 scenarii rămase:

Financial Conquest - sub pre-siunea timpului (40 de ani) jucătorul trebuie să depășească „modesta” sumă de 1.000.000 dolari.

Ego Mania - în acest scenariu trebuie să construji toate structurile posibile pe care le oferă jocul, culminând cu o piramidă ridicată în memoria voastră.

World Domination - de această dată va trebui să aveți pe fiecare parcelă de pământ cel puțin o clădire.

Utopian State - acest scenariu vă pune în fața celei mai grele

provocări ale jocului și anume să aduceți coeficientul de fericire al tuturor chiriașilor la 90%.

What's in the game

Pentru a putea construi case cât mai moderne aveți nevoie de resurse, materii prime și ... voință. Fabricile de care le puteți folosi variază în funcție de materialele de construcție pe care vi le oferă. Astfel aveți la dispoziție pentru început o fabrică de cherestea apoi una de ciment, de cărămizi, ajungând în final la fabrica de oțel. Pe lângă acestea mai aveți la dispoziție și o fabrică de îmbunătățiri casnice și pentru grădină.

Clădirile locuibile sunt și ele de mai multe feluri, începând cu cele primitive și terminând cu cele moderne. Pe lângă acestea, dispuneți de clădirile indispensabile fiecarui oraș și anume o școală, sediul poliției, spitalul și închisoarea. Fiecare dintre aceste clădiri are un rol important în viața cetățenilor. De exemplu, poliția vă va apăra de maniaci, hippoți și alte personaje negative, iar spitalul îi



Da, da ... cei doi sunt chiriași care vă vor îmbogăti sau ... săraci!

Acest gen de mesaje sunt prezente peste tot contribuind la umorul jocului.

Clovnul de față se va juca prin casele dumneavoastră dacă nu este oprit la timp, iar fantomele nu-l prea suportă.



va îngrijii pe muncitorii care au avut de suferit de pe urma luptelor cu muncitorii adverși. Privirea acestor lupte de stradă constituie un adevărat deliciu mulțumită muncitorilor care vor trage cu ajutorul cuielor unii în ceilalți (sună familiar?). Fiecare personaj negativ își are „hărlogul” său, care trebuie bine îngrijit și reparat ca orice altă clădire (poate chiar mai des, în definitiv maniacii tot maniaci rămân, iar bețivii tot bețivii și se vor întrece în vandalizarea proprietăților locuințe). Dacă nu răspundete cererilor de reparări în timp util, casele vor fi invadate de noi personaje, care vor apărea și pe



străzile relativ liniștite ale orașului: găndaci. O altă consecință la fel de neplăcută este focul care va izbucni pe neașteptate în clădiri și în cele din urmă acestea vor exploda afectând zonele învecinate.

Casele pot fi modernizate pentru a spori coeficientul de fericire al locatarilor. Fiecare upgrade făcut la bucătărie, baie, dormitor sau sufragerie îi poate aduce avantaje. Spre exemplu, o îmbunătățire la dormitor îi va face pe chiriași să aibă mai mulți copii (no comments), iar o sufragerie modernă îi va face să uite de necazurile de zi cu zi și nu se vor mai plângă.

Upgrade-urile sunt însoțite de alte produse, pe care chiriașul le ridică personal de la fabrică; printre acestea se numără PC-uri, geamuri izolante, capcane de șoareci și multe altele.

Trebuie amintit că fiecare clădire în parte, fiecare cameră și fiecare produs sunt prezentate sub forma unui mic film 3D bine realizat cu un fond sonor potrivit.

Cine locuiește aici...

Personajele sunt multe ... foarte multe, dar fiecare are rolul său bine definit în joc și în societatea din care face parte. Cel mai important și simplul muncitor pe care îl supu la toate corvoadele, de la construirea caselor la munca din fabrică (slavă Domnului că nu cer mărimiri de salar și nu fac grevă). La fel de important este și maistrul (Foreman) care conduce o echipe formată din maximum 5 muncitori. Cu ajutorul acestuia personajul poate intra în posesia clădirilor inamicului sau te poate scăpa de clădirile inutile prin dinamitarea lor. Reparatorul (Repairman) se îndeletnicește cu remedierea tuturor defecțiunilor care pot apărea în clădirile tale.

Pentru a face față concurenței, pe lângă mijloacele oneste de care dispune vă mai puteți folosi și de mijloace mai puțin ortodoxe. Pentru punerea lor în aplicare puteți face apel la diferite personaje negative. Printre acestea se numără hoții care la nevoie pot fură materiale din fabricile și casele adversarului, iar pentru acțiunile cele mai violente puteți folosi gangsteri, hippioți „ecologisti” (care vor protesta în fața unei fabrici pe motive de poluare), bețivi, diferenți demenți, clovnii și chiar fantome sau scheleți ce bântuie casele adverse terorizându-i pe chiriași. Aceștia din urmă, pe lângă profitul în bani pe care vi-l pot aduce, vă furnizează (asta în funcție de nivelul lor în societate) resursele umane necesare, prin copiile pe care îi fac, care odată crescând devin muncitori și polițiști.

Chiriașii se împart în 5 categorii sociale, de la mic la mare. Cei de nivelul unu sunt cei mai puțin pretențioși și cei mai „needucați”. Odată cu creșterea nivelului sporesc și cerințele de confort ale acestora.

Casele sunt împărțite și ele în același mod pe cinci nivele de confort. Deci într-o casă de nivelul 1 (colibă mai explicit) nu veți reuși niciodată să introduceți un chiriaș de nivelul 5 într-o clădire de nivelul 1, în schimb chiriașii de nivelul 1 vor instala fără probleme într-o casă de nivelul 5, dar este foarte probabil ca acestia să producă mai repede stricăciuni (așa este când unii nu se pot obișnuia cu confortul).

Casele pot fi modificate începând cu upgrade-urile camerelor până la design-ul gardurilor. Chiriașii mai pretențioși vor cere chiar instalarea de diferite accesorii pentru grădină (șezlonguri, mici sere cu flori și altele), care sunt aduse (curios!) de postă. În joc sunt și personaje neutre, cel amintit mai sus, poștașul, și muncitorii primării care se ocupă cu amenajarea străzilor. Din această lume nu putea lipsi banca care în unele momente îți poate fi de un real ajutor, făcând abstracție de scopul fiecărui bancher - profitul propriu căt mai mare posibil.



▲ Grădina casei unui hippie este un adevarat magazin de fierbere vechi, cauciucuri reșăpate și alte gunoaie.

a unui gândac, acesta va răspunde prin intermediu unei mici ferestre animată, plină de umor. Fiecare cadru în care te află are sunetele sale de fond specifice. Fiecare mediu este lucrat în cele mai mici detaliu, poduri, copaci și altele întregind imaginea jocului și redând o atmosferă căt mai reală.

Privit prin prisma unui gamer înrăutățit care a mai avut ocazia să butoneze și prin alte jocuri ale acestui gen, din care amintesc doar Sim City și Transport Tycoon Deluxe, consider Constructor un joc ce aduce multe nouăță. Adevărul este însă că se mai putea lucra la interfața obosită. Un alt mic dezavantaj îl constituie și frenzia jocului care la un moment dat devine agasantă (primăria îți va da tot felul de misiuni ce trebuie îndeplinite într-un anumit interval de timp, unele case trebuie reparate, chiriașul cutare more, altul vrea alt gard etc.), iar culmea culmilor este viteza serviciilor oferite de metrou. (Un muncitor ce intră într-o stație de metrou va ieși instantaneu (!) în partea opusă a orașului.)

Sergio



Sound, cameras, action!

Acest tot unitar e completat de sunetul și filmele ce însoțesc fiecare element. În momentul selecției unui personaj din joc, chiar și

▲ Fantome, zombies, hippioți cu toții contribuind pe deplin la farmecul jocului ... atât timp căt nu sunt ai adversarului.

Nota LEVEL
Producător: System 3
Distribuitor: Acclaim
Hardware: 486DX2, 35MB HDD
8 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: MS-DOS
Win 95

86

/100

Myth: The Fallen Lords

Strategie real-time în 3D: Myth a revoluționat nu de mult lumea jocurilor pe calculator implementând un nou gen de strategie. Toată acțiunea se bazează exclusiv pe capacitatele gamer-ului de a analiza rapid situațiile și de a folosi o strategie cât mai eficientă.

Bunie, producătorul acestui joc și-a îndreptat atenția nu numai asupra graficii, ci și asupra modului de joc efectiv. Față de Warcraft sau Red Alert, unde trebuiau mai întâi să contruiești clădiri și să aduni minerale sau aur, în Myth trebuie pur și simplu să-ți iezi armata și să începi imediat războiul. Am îndrăzneala să spun că Myth înseamnă pentru lumea strategiilor ce a însemnat DOOM-ul pentru 1st person-uri. Folosind din plin facilitățile 3D-ului, lumea Myth-ului a fost extraordinar de complex realizată. Umbre real-time, reflexia apelor, diferite condiții atmosferice, case, pomi și obiecte reprezentate atât de bine, încât ai putea jura că totul face parte dintr-un film 3D de desene animate. Nu de puține ori te trec



fiorii când auzi ultimul strigăt al inamicilor sau al războinicilor tăi. Ce să mai vorbim de faptul că simți așa o satisfacție când auzi uralele de victorie ale războinicilor tăi. Nu lipsesc bineînțelelor zornăitul armelor care lovesc, parază și seceră. După decimarea unui inamic, în locul respectiv rămâne o baltă de sânge precum și numeroase bucăți de carne și alte măruntăie. Zgomotul exploziilor și ţuierul săgeților care zboară și își ating țintă... nu a fost uitat nimic. Lipsește însă poate trilul unor păsărele, o melodie de fundal sau măcar vuietul vântului, unde e cazul. Bineînțele, ca totul să fie și mai interesant, unitățile se pot ascunde în spatele unor case sau obstacole pentru a-și aștepta dușmanul și a-l surprinde după aceea într-o ambuscadă. Acest

◀ Întotdeauna trebuie ocupate mai întâi punctele strategice. În cazul acesta cel mai înalt punct ai câmpului de luptă este acest pod. Un loc ideal pentru arcașii



▲ Unul din desenele realizate de către firma canadiană care a lăsat și la filmul de desene animate Space Jam.

◀ Toate unitățile sunt gata de luptă! Să înaintăm în mijlocul dușmanilor.

În imaginea alăturată puteți vedea rețeaua de wireframe-uri cu care a fost realizată această zonă.



aspect nu trebuie să-l uitați niciodată, este foarte important.

Lupta dintre bine și rău

Acum mult timp în urmă, pe când lumea folosea din plin magia, artefactele și puterea spirituală, o cometă a apărut pe cerul din Nord. Aceasta a zămislit creațuri care slujeau Răului învăluit într-o mantie neagră aducătoare de moarte. Nu pentru a cucerii lumea s-au coborât acești monștri, ci pentru a distrugă, pentru a fi stăpânii morții subite și a lumii acesteia. Timp de 17 ani s-au născut și au murit eroi. Numele acestora nu va fi dat niciodată uitării. Acum a venit timpul tău și e vremea să fi erou și să eliberezi lumea de nevoie. Rolul tău este de a comanda armata Binelui, The Forces of Light, împotriva armatei Răului, The Fallen Lords. Campania este alcătuiră din 25 de misiuni în care te luptă cu bestiile și asupriorii din armata Răului. În unele scenarii și se cere să îndeplinești anumite sarcini, de exemplu de escortare a unui anumit personaj.



Unitățile și abilitățile acestora

Armata Luminii Warriors

Aceștia trebuie folosiți mai ales pentru a combate trupele inamice bine antrenate și puternice. Atunci când trupele acestora au fost decimate de către Fallen Lords, supraviețuitorii s-au reunit sub comanda ta pentru o continuă luptă împotriva Răului. Altfel decât Berserk-ii neînarmați, aceștia sunt dotați cu scuturi și săbii. Abilitatea acestora permite stocarea proiectilelor lansate de Soulles.

Journeymen (Herons)

Nu vă lăsați înșelați de aparență! Aceștia sunt destul de ușor de distrus, însă puterea lor adesea constă în capacitatea de a însănătoși unitățile slabite. De asemenea, aceștia sunt deosebit de cultivați.

Fir'Bolg

Acest tip de arcași sunt relativ fragili. Astfel, aceștia trebuie să atace mereu într-un grup cât mai numeros. Nu sunt capabili de a purta lupte corp la corp, ci doar de la distanță trăgând săgeți. Un grup de arcași bine plasat poate face în scurt timp adesea ravagii printre trupele inamice.

Berserks (Baer Serce)

Probabil cele mai puternice unități de care dispui. Urișă, neînfricată și fără a fi deținută, singurul lor scop este de a distrugă orice inamic și de a-l transforma în mii și mii de bucăți. Viteza lor pe câmpul de luptă este incredibilă de mare, și, oriadică de obosijă ar fi, sunt întotdeauna pregătiți să anihilizeze orice obstacol care-i șteaptă. Zece Berserks pot distrugă aproape tot ce stă-n cale! Și adesea o fac.

Dwarves

Ca și arcași, aceștia trebuie să acioneze mai ales de la distanță și preferabil de pe zone mai înalte. El lansează cocktail-uri Molotov și pot lăsa din loc în loc mici surprize pentru inamici. Este o adesea placere să vezi cum explodează inamicii în bucătele. Ideal este ca aceste mici grenade să fie aruncate în mijlocul trupelor inamice. Pot distrugă astfel mai multă dușmanie deodată.



Armata Întunericului Thrall (Children of Bah'l'al)

Sunt cei mai numeroși în armata inamică. Seamănă cu schelete ambulanțe care se mișcă destul de lent pe câmpul de luptă. De asemenea sunt și cel mai puțin inteligenți. Inevitabil, din cauza slabiciunii lor, Fallen Lorzilli-ii au dotat cu topoare. Chiar dacă sunt lenti și prosti, ei pot provoca adesea o grămadă de stricăciuni în rândul unităților tale. O unitate mare de Thrall-i constituie un adevărat motiv de îngrijorare.

Trow

De statură masivă și ciudată ca înfățișare, aceștia nu au prea mare nevoie de a ataca strategic. Se mișcă încet și parcă de-abia șteaptă ca vreo unitate de-a ta să ajungă-n apropierea lor. La un moment dat, ei exploză că o bombă și distrug orice viteză care se află pe o rază de câțiva metri buni. Aveți grijă, aceștia trebuie atacați și distruși de la distanță, de preferință cu săgeți sau cocktail-uri.

Myrmidons (The Kithless)

Sunt dotați în special cu săbi de care e bine să te ferești. Atacă mai ales în grup și au o înfățișare ce aduce cu vârcolaci. S-au antrenat anii și ani de-a rândul și au devenit pe parcurs foarte feroci. Au o plăcere nebună de a sfârâma capetele trupelor tale.

Ghols

Ghol-ii sunt o rasă de bestii rapide și au plăcerea de a omori folosindu-și colții imensi. Adesea dwaver-ii tăi își găsesc moartea în mâinile acestor animale săngeroase. În plus, ei dispun de abilitatea de a colecta de la dwaver-ii tăi morți mici bombe, pentru a le arunca mai apoi în momentul în care nu este nimănii atent. Sunt rapizi și de temut. Un grup de războinici trebuie să fie mereu atent la aceste creațuri ciudate.

Soulless (Hollow Men)

De-abia târându-se pe câmpul de luptă. Luptătorii fără Suflet preferă să atace de la o distanță mică și sunt în stare să nimicească în foarte scurt timp toate trupele tale. De aceea, trebuie distruși de la distanță, de preferință cu dwaver-ii. Adesea fug atunci când se apropie o unitate de războinici. N-are rost să-i fugăriți. În plus, aceștia au permanent grija să atace din plin pe spate.



▲ Secvență dintr-un film! Acestea se pot viziona între diferitele misiuni.

▶ În Myth inamici folosesc din plin avantajele oferite de diferențele tipurilor de teren.



▶ Pe zăpadă și viscol luptele se dau ceva mai greu. Arcașii nu mai au precizie iar înaintarea este mult îngreunată.

▶ După ce personajele au fost desenate cu creionul au fost colorate și digitalizate.



Misiunile sunt adesea legate între ele. Astfel, dacă într-o anumită misiune pierzi foarte multe trupe, în următoarea s-ar putea să joci doar cu jumătate din efectivul unităților. Aceeași regulă este valabilă și pentru adversar: dacă tai mai mulți inamici decât este nevoie, într-unul din scenariile viitoare acesta nu va mai primi acele întăriri. Uneori vei fi nevoit să lupti în condiții meteorologice nefavorabile. Astfel, bătăliile se pot desfășura pe ploaie și pe vânt, pe ninsoare și viscol, sănsele tale de supraviețuire fiind puternic afectate de acestea. Ploaia are în plus „plăcuta” proprietatea de a





◀ Totul a fost extraordinar de bine realizat. Priviți ce bine reprezentate sunt casele și războinicii.

stinge focurile. Și aici mă refer în special la proiectile lansate de dwarvers. Dacă ești prins într-o furtună de zăpadă, vei vedea cum rafalele de vânt schimbă cursul săgeților trase de arcași.



Adesea singura soluție este să atacați masiv. Strategia are un rol secundar în cadrul unor sevențe ca aceasta.

▲ Ce bine se văd locurile unde s-au desfășurat bătăliile. Aceste zone sunt ușor de recunoscut după săngelul care este împrăștiat peste tot.

Partea tehnică a Myth-ului

Nici un joc cu o poveste bazată pe elemente fantastice nu este complet fără magie, artefacte, arme vrăjite și eroi. Nici Myth-ul nu face excepție. Designerii au depășit banalitatea aducând în joc cele mai interesante obiecte din mitologie, combinându-le în plus cu idei proprii. Interfața Myth-ului este extrem de puternică. De aceea, cei care vor învăța să se folosească de complexitatea acest-

▲ Cei mai agili luptători înamici sunt cel numiți Soulless (adică cel fără de suflet). Se mișcă rapid și lovesc destul de precis.



teia vor avea un mare avantaj în fața celor care de-abia au făcut cunoștință cu jocul. Spun acest lucru deoarece, chiar dacă nu există un editor de hărți, prin opțiunea multiplayer se pot uni mai mulți gameri pentru a-și încerca puterile. Bineînțeles că va câștiga cel care controlează fiecare bucătică a Myth-ului. Cel mai ușor vă puteți găsi parteneri de joc prin Internet la adresa firmei (<http://www.bungie.com>) și mai departe la battle.net. Doritorii vor găsi aici scenarii clasice ca „King Hill” sau „Capture the Flag”, dar și unele noi ca „Assassin” și „Steal the Bacon”.

Ca orice firmă care se respectă și care tiene mult ca un produs să aibă o poveste reușită, Bungie a investit enorm de mulți bani pentru a realiza un cover story, animații și filme de calitate superioară. Colaborând cu firma canadiană Canuck Creations, care se ocupă numai de animații computerizate, Bungie a realizat story board-uri pentru fiecare film în parte. Canuck Creations sunt și cei care au lăsat la filmul de desene animate Space Jam. Preluând story-boardurile de Bungie, firma canadiană le-a transformat în animații. Acest lucru a implicat mii de desene alb-negru realizate cu creionul. După ce animațiile au ajuns în forma finală au fost colorate și date mai departe sub formă de frame computerizate. Importate în Adobe Premier au fost realizate mai apoi filme Quicktime. După aceea au urmat efectele sonore și lucrurile care tîn de finisare. Odată ajunse în forma finală filmele au fost convertite în fișiere AVI care sunt rulate cu smacker-ul. Acesta din urmă este un mic program API care rulează fișierele video.



Înamicii nu mai au nici o sansă! Victoria este sigură. În imagine puteți observa fulgerele lansate de un războinic de-al meu.

Este impresionant efortul depus de această firmă de a realiza un produs de calitate. Myth: The Fallen Lords a fost atent studiat de către mulți gameri de la noi din redacție și nu numai, și cu toții am ajuns la aceeași concluzie: se poate realiza și altceva în afară de clone C&C. Pentru mulți Myth-ul a însemnat o nouă eră a jocurilor strategice real-time.

Mr. President, Rusu Ionuț

Nota LEVEL

Producător: Bungie Software Inc.

Distribuitor: Bungie Software Inc.

Hardware: Pentium 166,

32 MB RAM;

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

95 / 100

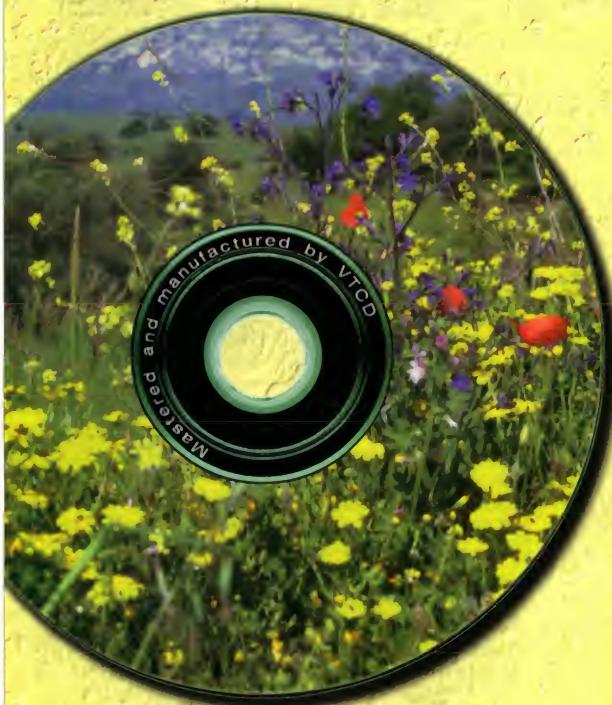
/// VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Hungary

10 YEARS



Mastered and manufactured by VTCD

IN THE CD INDUSTRY...



COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE

/// VIDEOTON

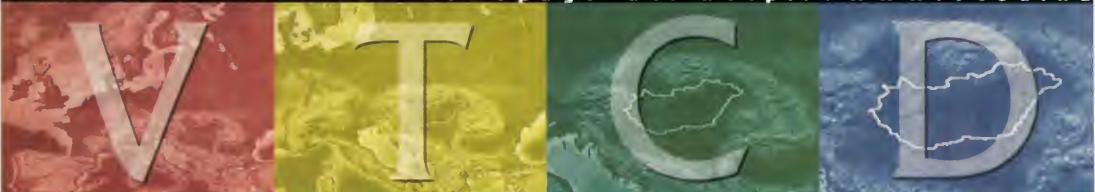
☎ +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

• Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





Apache Longbow

Introduceți numele dumneavoastră ca fiind „Monty Bartramore”. Astfel, în timpul jocului veți fi invulnerabili și veți putea folosi armele „adevărate”.

Blood

Pentru a putea introduce aceste coduri apăsați în timpul jocului tasta [T].

RATE - Afisează rata framelor
MPKFA - Invincibilitate
I WANNA BE LIKE KEVIN - Invincibilitate

VOORHEES - Invincibilitate
CAPINMYASS-Invincibilitate
NOCAPINMYASS-Dezactivă invincibilitatea

BUNZ - Arme + muniție
HONGKONG-Arme+muniție
IDAHO - Arme + muniție

LARACROFT-Arme+muniție
MONTANA-Item-uri, arme, muniție

EDMARK - Sinucidere
KEVORKIAN - Sinucidere

JOJO - Weird view
MCGEE - Burn!

KRUEGER - Burn!
GRISWOLD-Armaru maximă

FUNKY SHOES - Sare mai sus
KEYMASTER-Dătoare cheile

SATCHEL - Toate Item-urile
ONERING - Invizibilitate

CALGON - Level warp
MARIO - Level warp

SPIELBERG - Level warp + Demo Recording

COUSTEAU-Sănătate maximă
SPORK - Sănătate maximă

STERNO - ?
FORKBROUSSARD-Wimpy mode

EVA GALLI - Clipping
GOONIES - Hărți

Darklight Conflict

În timpul jocului țineți apăsată tasta [TAB] și apăsați apoi tasta [Page Up]. După aceea apăsați tasta [P]. În partea de jos a ecranului va apărea apoi mesajul „cheat enabled.”

Acest cheat vă va face indestruabil. Acest cod nu vă va ajuta în cadrul unor misiuni ca War Drum, dar cel puțin vă va fi de folos în situații de luptă critice.

Dark Earth

Apăsați [P] pentru a pauza jocul, după aceea introduceți codul și apăsați în final [Enter]. Pentru a activa celelalte coduri trebuie să introduceți mai întâi Easy Mode.

Fortytwo Easy Mode(activează celelalte coduri și cheat-uri)
dwarf Small character
baffe Big hands
bigfoot Big feet
bighead Big head
normal Normal character
Ctrl-D-Reumpleviațualui Arkhan D - Scade viața oponentului la 1

Frogger

Folosirea codurilor:

1. Apăsați tasta de pauză în modul single player
2. Tastați fiecare cod încet și cu spațiile corespunzătoare (fără ghilimele)
3. În partea de jos a ecranului va apărea afișat un mesaj care vă va spune ce cheat a fost introdus.
4. După ce ați tastat codurile apăsați [Esc] pentru a ieși din orice nivel în care sunteți.

Vieți infinite: „NO MORE ROAD SPLATS”

Toate zonele deschise: „SHOW ME MORE ZONES PLEASE”

Toate nivelele deschise: „WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME”

G-POLICE

Tastați în meniu principal următoarele:

WOOWOO - Havoc Sirens
SUPACAM-Enemy FallCam
BENIHILL-mașinile lui Benny Hill

PANTALON - Toate misiunile secrete (în meniu Training)

DOOBIES - Scuturi infinite
MRTICKY - Arme infinite

Cheat-uri de nivel:

1. **MADGAV**
2. **DOLMAN**
3. **SONAGAV**
4. **ACEDUF**
5. **JOJOGUN**
6. **WENSKI**
7. **SAEGGY**
8. **MAZMAN**
9. **DAZMAN**
10. **DELUCS**
11. **ANDOOOO**
12. **KIMBCHS**
13. **ANDYMAC**
14. **YERMAN**
15. **OLLIEB**
16. **THEYOLK**
17. **TONYMASH**
18. **ANDYCROW**
19. **BIONIC**
20. **TSLATER**
21. **IAINTHOD**
22. **JONRITZ**
23. **CLAIREC**
24. **STEVEBOT**
25. **ANGUSF**

EUANLEC

EDFIRE

STUBOMB

THONBOY

JIMMAC

PUGGER

ROSSCO

CAKEBOY

NIKNAK

SAGLORD

Grand Theft Auto

Introduceți „itsgallus” ca fiind numele dvs. și veți obține toate nivelele.

I-WAR

În fereastra „player history” tastați [darkgoat]. Astfel vor fi activate următoarele cheat-uri:

În fereastra „player history”: [Left-Shift] + [Backspace] - Adaugă misiunea selectată la istoria jucătorului
[Left-Shift] + [0] - Adaugă toate misiunile

În timpul jocului:
[Left-Shift] + [8] - jump to vicinity of target

[Left-Shift] + [9] - match velocity with target
[Left-Shift] + [0] - explodează vaporul întări

[Left-Shift] + [i] - face gamerul invulnerabil
[Left-Shift] + [w] - victorie

Jurassic War

Apăsați [ENTER] în timpul jocului. Va apărea un prompt de mesaje în care introduceți următoarea comandă:

FOOD = 50,000 food
Acum aveți suficient de multă mâncare pentru a putea construi un adevărat oraș.

Myth

Pentru a avea posibilitatea de a selecta orice misiune țineți apăsați tasta [Space] în timp ce selectați din meniul principal opțiunea „**New Game**”.

NHL 98

MANTIS - Alungește picioarele, mâinile și gâturile jucătorilor

NHLKIDS - Transformă mărimea jucătorilor

HOMEGOAL - Acordă un gol echipei gazdă

AWAYGOAL - Acordă un gol echipei oaspete

PENALTY - Provocă un penalty

INJURY - Provocă un fault

ZAMBO - Pune zamboni-ul pe gheăgă

VICTORY - Pornește focurile de artificii

FLASH - Blitzuri din tribună

SPOTS - Activează spoturile publicitare dinaintea jocului

EAEAO - Vă dă echipa EA Blades

Seven Kingdoms

Porniți orice joc și tastăți !!!@#@###

Va apărea o fereastră de dialog în care va scrie „**Cheat Mode Enabled**”

Apăsați acum următoarele taste pentru a obține cheat-urile de mai jos:

U - Rege imortal

T - Tehnologie avansată, invocă Greater Beings

Z - Construcție rapidă

Warcraft II

Pentru a putea folosi aceste coduri, apăsați [Enter], introduceți codul, iar la final apăsați iarăși [Enter].

Original și Expansion:

IT IS A GOOD DAY TO DIE

Invincibilitate

GLITTERING PRIZES - 10,000 aur, 5000 lemn și 5000 petrol

VALDEZ-5000unități de petrol

SPYCOB-5000unități de petrol

HATCHET-Taie toată pădurea

MAKE IT SO - Crește viteza de producție

TITLE - Aveți o mare creștere a vitezei unităților tale

NOGLUES - Dezactivează capcanele magice

SHOWPATH-Afișează toată harta

ONSCREEN-Afișează toată harta

DECK ME OUT - Upgrade la toată tehnologia

EVERY LITTLE THING SHE DOES - Toate vrăjile

UNITE THE CLANS-Victorie instantanee

YOU PITIFUL WORM - Înfrângere instantanee

NEVER A WINNER - Nu există învingător

THERE CAN BE ONLY ONE - Final

TIGERLILY - Activează cheat-urile ORC-ilor și HUMAN-ilor

HUMANx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Human mission

ORCx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Orc mission

FASTDEMO - Pornește demo-ul mai repede

UCLA-Afișează mesajul „Go Bruins!”

DAY - Afișează mesajul „FIEF”

NETPROF - Afisare laser

ALLOWSYNC - ???

Numai pentru Beyond the Dark Portal Expansion:

DISCO - Rulează o muzică rock îndrăcită

Worms

AABAAB - Airstrike nelimitat și toate armele

BAAABA - Dezactivează cheat-ul de mai sus

WIPEOUT 2097/XL

Introduceți în fereastra title:

RUSH - Nave ciudate

Tastăți în meniul principal:

XTEAM - Activează echipa Piranha

XCLASS - Activează clasa Phantom

XTRACK - Toate track-urile

Apăsați tasta de pauză în timpul jocului și tastăți:

PSYMEGA - Arme infinite

PSYPROTECT - Energie infinită

PSYTICKER - Timp infinit

PSYRAPID - Machine gun

FRAMERATE-Afișează rata framelor

Triple Play 97

- Pentru a afișa Cornfield-ul

În fereastra Stadium Select faceți următoarele combinații de taste:

Sus, Jos, Dreapta, Sus, Jos, Stânga, Sus.

- Pentru a afișa stadionul Mystery

În fereastra Stadium Select faceți următoarele combinații de taste:

Dreapta, Stânga, Sus, Stânga, Jos, Dreapta, Stânga.

The Hive

Până în prezent nu există decât un singur cod la acest joc.

Folosiți numele de **TORYO** în fereastra de startup și veți avea imediat acces la toate cele 20 de misiuni.

Hunter Hunted

Pentru a folosi aceste coduri tastățiile iar apoi apăsați [Enter]:

COLE-Invincibilitate și toate armele

RAYL - Invincibilitate

INVINCIBLE-Invincibilitate

LUKASZUK - Toate armele

TREVOR - Muniție maximă

SNELLINGS-Sănătate maximă Aceste coduri vă va schimba culoarea caracterului:

VINCENT Gri

BLUE Albastru

SAGE Verde

AVACADO Verde deschis

OCHRE Maro

HAHN Maro

RedNeck Rampage

rdall - Dă tot (chei, muniție, energie etc)

rbeta - Mesajul „Eat me!”

rdclip - Schimbă modul no-clipping ON/OFF

rddebug - Modul debug ON/OFF

rdevlvis - Mesajul „Elvis Lives!”

rdfuckngo###-Levelwarp (# = Episod ## = Hartă)

rdguns - Toate armele

rdhounddog - Vă apare mesajul „Elvis is dead!”

rdinventory - Dă tot inventarul

rditems - Take it all!

rdkeys - Dă toate cheile

rdmaxx-Mesajul „Maxx rules”

rdmonsters - Schimbă No Monsters ON/OFF

rdmoonshine - Modul XXX Moonshine ON/OFF

rdrafael-Mesajul „For your grandpa!”

rdrate - Afișează rata framelor

rdshowmap - Afișează harta ON/OFF

rdskill# - Modifică gradul de dificultate (# = un număr cuprins între 1 și 4)

rdyerat - Un alt mod de debug

Dark Forces

Cheat-uri:

Tastățiile oricând aveți nevoie: **LAPOSTAL** - Adaugă arme, muniție & power-up-uri

LAMAXOUT - Maximizează toate item-urile

LARANDY - Supraincarcă armele

LAUNLOCK - Inventar complet

LAREDLITE - Îngheță inamicii

LAPOGO-Dezactivează height checking

LACDS - Hartă supermod

LASKIP - Duce misiunea la bun sfârșit

LADATA - Informații de coordonare

LABUG - Mod insectă

LAUNLOCK - Accesorii Codurile de nivel:

LASECBASE - Secret Base

LATALAY - Talay:Tak Base

LASEWERS - Anoat City

LATESTBASE - Research Facility

LAGROMAS-Gromas Mines

LADTENTION - Detention Center

LARAMSHED-Ramsees Hd

LAROBOTICS-Robotic Facility

LANARSHADA-Nar Shad-dar

LAJABSHIP - Jabba's Ship

LAIMPCITY - Imperial City

LAFUELSTAT - Fuel Station

LAEXECUTOR - The Executor

LAARC - The Arc Hammer

Pilot Wings 64

NINTENDO⁶⁴

Cea mai mare aventură de zbor este gata de a rula pe consolele voastre. Șase tineri, dornici de succes, intenționează să primească licență de zbor cu ajutorul indicațiilor tale.

P

ilot Wings 64 este o mixtură reușită între un joc arcade și un simulator de zbor cu elemente foarte rafinate. Într-un cuvânt PW este o aventură interesantă care se petrece la înălțime. Silicon Graphics promitea acum câțiva timp în urmă un joc de consolă care se apropia de nivelul unei stații de lucru Onyx. Această știre a fost privită cu scepticism, dar surpriza a venit în momentul când a fost lansat acest joc. Pilot Wing se asemănă foarte mult cu jocurile care rulează pe stații Onyx la rezoluție mică.

America în miniatură! Una din cele mai frumoase misiuni este să călăorești printre zgărie-norii în miniatură.



O versiune mai veche a fost îmbunătățită

Jocul se apropie foarte mult de un joc anterior programat pentru Nintendo 16. Toată aventura se desfășoară pe patru insule: Holiday Island, Frosty Island, Moon Island și Little States. Holiday Island este cea mai frumoasă insulă și face parțial parte din Paradis. Veți întâlni numeroase terenuri de golf, hoteluri și parcuri de distracție. Aici trebuie să absolviți licență de începător. Frosty Island, după cum spune și numele, este o insulă înghețată. Această lume

Ce poate fi mai frumos decât o plimbare în amurg cu Rocket Belt-ul?

Uneori peisajele te fac pur și simplu să uiti de toate. Priviți ce bine sunt realizări munții.



unde este veșnic iarnă este situată aproape de cercul polar. Aveți ocazia de a privi de sus o rafinărie de ulei. Moon Island are forma unei jumătăți de lună și este situată în



valușilor, norii și pescarușii care zboără de colo-colo sunt doar câteva dintre elementele care fascinează. Nu au fost uitate nici zgomele. Biblioteca de sunete este foarte bogată și variată. Fiecare lucru întâlnit în joc dispune de un adeverat arsenal de „zdrăgăneli” foarte bine realizate. Astfel, în timp ce zbori de exemplu cu deltaplanul ai deosebită plăcere să auzi zgomotul unei bârci care trece urlând pe apă sau al vântului care ūieră ușor și linișitor. Sentimentele create în timpul unui zbor sunt intense! Este probabil cel mai pașnic joc pe care l-am jucat până acum. Nu există bătălii sau sângă, ci doar suspansul de a realiza un zbor cât mai perfect.



Bârci, păsări... totul este coborât parcă din Paradis.



O misiune ceva mai greu de înălțime: gyrocopteurul trebuie să treacă prin inelele aceleia de sub pod.

Prin ce trebuie să trec ca să-ți duci misiunea la bun sfârșit

Hang Glider, sau pe latino-româneasca noastră deltaplanul, este primul aparat ce trebuie pilotat. Neavând motor, zborul depinde în întregime de curenții de aer. Aceștia sunt reprezentați adesea sub forma unor vârtejuri. Când altitudinea scade trebuie să căutări curenții prielnici pentru a căștiga iarăși în înălțime. Nici să nu vă gândiți să incercați să trageți botul aparatului în sus! Nu numai că nu o să căștigați înălțime, dar probabil că o să vă și treziți în foarte scurt timp căzând în apă din cauză că nu mai aveți suficientă viteză. Așa că cea mai bună soluție când pierdeți din înălțime



O aterizare ceva mai dureroasă! Întotdeauna trebuie să aveți grija la viteza și la poziția în care vă aflați.

este să vă îndreptați spre cel mai apropiat curenț de aer. Aceștia sunt în general ușor de recunoscut. Cu deltaplanul aveți adesea misiuni de înălțime precum fotografierea unor obiecte. Fiți atenți și la aterizare! Viteza nu trebuie să depășească 50 de km/h. Altfel veți avea numai surpirse neplăcute.

Rocket Belt este unul din cele mai haioase aparate întâlnite în joc. Este în general sensibil la vânt și forța gravitațională joacă

un rol important. Aparatul este un pic mai greu de controlat din cauza faptului că nu este tocmai ușor de manevrat. Fiind un aparat care funcționează cu două rachete pe combustibil, ar trebui să fiți un pic atenți la cum folosiți motoarele.

Gyrocopterul se asemănă foarte mult cu un elicopter. Cele două elici asigură o bună manevrare a acestuia în orice condiții meteorologice. Singura diferență față de elicopter este că nu poți zbura vertical. Cu acest aparat trebuie înălțimate misiuni precum nimerirea unor ținte cu ajutorul rachetelor. Lucru care nu este prea ușor de făcut, din cauza vitezei cu care reacționează aparatul la comenzi. De asemenea, trebuie să aveți mare grija la combustibil. Motoarele trebuie folosite economic.

Îată că există și lucruri mai spectaculoase: Cannonball. Odată ce ai pus unul din personaje în tun trebuie să-ți regleză ținta și după aceea să tragi. Scopul este să nimerești cât mai în centrul unei ținte situate la o oarecare distanță și înălțime. În funcție de cum atingeți ținta primești și un anumit număr de puncte. Bineînțeles că trebuie să acumulezi cât mai multe.

Sky Diving, sau parașutismul, este cea mai interesantă probă. Sărind dintr-un avion, trebuie să ajungi la colegii tăi care te așteaptă și să incerci să faci împreună cu acestia cât mai multe formațiuni, astfel încât acestea să poată fi evaluate de la sol. După ce ajungi la o anumită altitudine trebuie să-ți desfaci parașuta și să aterizezi sigur în mijlocul unei ținte. Aveți grija că o aterizare mai puțin lină este penalizată corespunzător.



▲ Cei șase tineri de abia așteaptă să pieze în misiune.



Cu Birdman deasupra unei insule: priviți ce bine au fost realizate toate elementele terestre.



◀ Fly, fly... Zboară-n înaltul cerurilor până te plицеști. Printre deltaplane și alte aparate de zbor se mai află și un icarus ai zilelor noastre.

Pilot Wings 64 este unul din cele mai apreciate jocuri atât din punct de vedere calitativ cât și din punct de vedere al scopului jocului. Este ideal pentru cei care au nevoie de a lua o pauză de la jocurile unde trebuie numai și numai să distrug și să fie violent. PW este cu adevărat relaxant și binevenit oricând.

Mr. President

Producător: Nintendo
Distribuitor: Nintendo
Ofertant: Omnilogic BGS
Tel/Fax: 01/2233175
01/2233164

Întrebările cititorilor

**THE MANIAC -
Avădanii Cătălin,
Câmpulung
Moldovenesc**

Ne bucurăm să auzim și de orașul tău. Și noi vrem mai multe jocuri „first-person” dar aceasta depinde de căt de multe sunt lansate. Duke Nukem 3D aşteaptă politicos la coadă, la NOSTALGIC vom prezenta mai întâi altele mai vechi ca el (n.r. de pildă a fost Wolfenstein3D). Bineînțeles că jocul va fi prezentat cu toate amănuntele: mesaje și add-on-uri.

Sarakin Horia Prodan

Notele sunt date după un criteriu care cuprind și cerințele hardware, calitatea imaginii și a sunetului, nu numai feeling-ul. Dar și acesta poate fi subiectiv. De pildă, pentru unii contează mai mult „minimal requirements”, în timp ce alții nu le iau în considerare, având un PC performant. Sugestiiile tale au fost „transmise” la toți redactorii.

**Ştefan Sidorică,
Suceava**

Cunoștințele tale din informatică sunt vaste, mai ales că ai fost pus să faci site-ul liceului tău de informatică. O să-l vizităm cu placere.

Din păcate noi nu putem găsi pe cineva care să-ți doneze un calculator. Doamna Ioana Bădescu îți mulțumește mult pentru urare. Cu CD-ul 2/97 mai încearcă totuși, la noi a funcționat excelent.

Andra, București

Dacă ai telefonul nostru poți să ne suni, nu să aștepți un nou număr! Sau poate și se pare că apărem destul de repede? La telefon te putem rezolva mult mai repede decât dacă îmi scrie. Sună după ora 14 când sosește colegul care a jucat Zork și vei afla soluția pe care-o cauți de atâtea timp.

**„LEE OSWALD”
Cristea Andi, Buzău**

Se pare că vrei să mai simți odată cum poți muri de înimă - mai precis de bucurie. Îți venim în ajutor, și-ți spunem că scrisoarea ta ne-a plăcut. Nu știm dacă Ciorbea s-a inspirat din Quake 2 pentru fraza cu lumina și tunelul. Casetă despre jocuri este standard, chiar și pentru adventure. Ai citit bine, există Fake CD, dar nu e shareware. Cum nu sunt nici antivirusurile. Sorry! Ne pare rău că nu ne-ai găsit când ai avut nevoie, dar de-acum încolo poți să

ne cauți și la ore normale (sper că ne citești speranța de a te auzi!). Sugestia de a scrie și tastele unor jocuri a fost luată în considerare.

**MDK - Marian, the
Keyboard Distructor**

1. Nu putem pune și o casă CD-ului. În caz că aceasta este defect, trimite-l la redacție și-ți vom returna unul nou-nou. 2. Vom căuta case de distribuție pentru a ne da un joc complet, dar nu prea avem sănse mari. Oricum, iată că în acest număr î-am satisfăcut că de căt cerința și am pus pe Cd un joc complet și nou-nou (a fost lansat luna trecută).

În general primim jocurile complete de la firme. Altele ori demo-ul sau numai informații despre el. Dar în modul în care ne parvin nu avem posibilitatea de a face revista bilunară.

Abonamente, concursuri cu premii și chiar Club Level sunt în discuție și au sănse mari de a vedea lumina zilei.

Străuț Horea, Deva

Îți mulțumim pentru scrisoare. Vom căuta să punem căt mai multe filme și jocuri pe CD. Sper că îți place jocul complet de pe CD!

Topul cititorilor

Iată că din acest număr ne-am hotărât să facem un top al gamerilor. Astfel, vom fi capabili să vedem ce jocuri sunt în vogă în România și mai apoi vom încerca să vă dăm căt mai multe informații despre produsele cele mai îndrăgite de voi. Scrieți mai jos

numele jocurilor preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153.108. Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu')
Sergiu Zichil
(Sergio)

Colaboratori:
Rusu Ionuț

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Machetare și label CD:
Adrian Popa

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

**Adresa pentru
corespondență:**

O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapest, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

Jump to the next



International Game Magazine

LEVEL



tău merge ca o



?

Ai nevoie de



ca să meargă ca un



?

Îți dorești și un



?

Atunci e



!

Ai nevoie de

CHIP